



SKRIPSI

**PERANCANGAN *GAME* PETUALANGAN HALUOLEO
DENGAN KONTEN LOKAL SULAWESI TENGGARA**

**AMIRUL MU'MININ
1486142017**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

**PERANCANGAN *GAME* PETUALANGAN HALUOLEO
DENGAN KONTEN LOKAL SULAWESI TENGGARA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri
Makassar Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

OLEH:

**AMIRUL MU'MININ
1486142017**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Penelitian: PERANCANGAN *GAME* PETUALANGAN HALUOLEO
DENGAN KONTEN LOKAL SULAWESI TENGGARA

Atas Nama Mahasiswa:

Nama : Amirul Mu'minin
Nim : 1486142017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Seni dan Desain

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

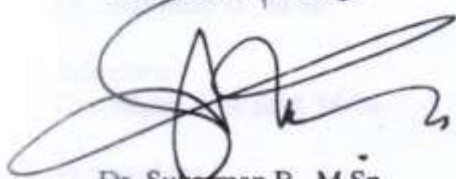
Makassar, Desember 2018

Disetujui oleh:



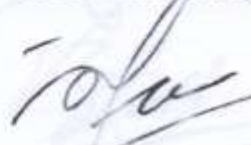
Amirul Muminin
1486142017

Dosen Pembimbing I



Dr. Sukarman B., M.Sn.
196608111992031005

Dosen Pembimbing II



Irfan Arifin, S.Pd. M.Pd.
197706032015041001

Diketahui Oleh

Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual



Dr. Abdul Azis Said, M.Sn.
19581104 199003 1 003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi atas nama: Amirul Muminin/NIM 148162017 dengan judul: "Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo Dengan Konten Lokal Sulawesi Tenggara." telah diterima oleh panitia ujian skripsi Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dengan SK No. 2137/UN36.21/PP/2018 tanggal 26 Desember 2018 untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar



Disahkan oleh
Dekan Fakultas Seni dan Desain,

Dr. Norhina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001

Panitia Ujian:

1. Ketua Panitia
Dr. Sukarman B., M.Sn.
2. Sekretaris
Drs. Abdul Azis Said, M.Sn
3. Pembimbing I
Dr. Sukarman B., M.Sn.
4. Pembimbing II
Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.
5. Penguji I
Drs. Abdul Azis Said, M.Sn
6. Penguji II
Drs. Muh. Saleh Husain, M.Si

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amirul Mu'minin

Nim : 1486142017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan skripsi yang berjudul:

“Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo Dengan Konten Lokal Sulawesi Tenggara”

Merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam skripsi ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan yang saya susun sendiri dan bimbingan dari Dosen. Selain itu, tidak ada bagian dari skripsi ini yang merupakan plagiat dari karya orang lain.

Jika pernyataan diatas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang diterapkan oleh Fakultas Seni ide dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Materai,



Tanda tangan, Amirul Mu'minin,

Tanggal, 28 Desember 2018

ABSTRAK

Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo Dengan Konten Lokal Sulawesi Tenggara.

Haluoleo merupakan sosok seorang raja Muna ke IV, Buton ke VI dan Sultan Buton ke I adalah tokoh yang paling berpengaruh di Sulawesi Tenggara. Akibat perjuangannya diberi gelar Haluoleo yaitu julukan dari bahasa Tolaki *Halu* (Hari), *Oleo* (Delapan). Permasalahan yang terjadi ialah seiring berkembangnya peradaban dan teknologi cerita kepahlawanan Haluoleo mulai terlupakan kepada generasi muda, selain itu pahlwan Haluoleo memiliki berbagai nama tiap suku seperti dari suku Muna di kenal dengan nama La Kilaponto, suku Buton dengan nama Murhum dan suku Tolaki dengan nama La Tolaki. Akibatnya pahlawan Haluoleo kurang terkenal karena berbagai macam versi. Perubahan inilah yang melatarbelakangi perancangan *game* Petualangan Haluoleo, tujuan utamanya adalah memperkenalkan sosok pahlawan Haluoleo dan kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara kepada generasi muda dengan cara bermain sambil belajar melalui *game* edukasi.

Perancangan *game* ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dalam penelitian ini dibatasi pada tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi tanpa menyertakan tahap evaluasi. Perancangan ini di harapkan mampu mengenalkan cerita kepahlawanan Haluoleo dan memperkenalkan budaya serta kearifan lokal Sulawesi Tenggara kepada generasi muda.

Kata kunci: Haluoleo, budaya, *game*, Sulawesi Tenggara.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan sebagai tugas akhir untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana desain pada prodi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni dan Desain (FSD), Universitas Negeri Makassar (UNM) dengan judul “Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo Dengan Konten Lokal Sulawesi Tenggara”. Skripsi ini saya persembahkan sebagai rasa terima kasih, sayang dan cintaku kepada Ayahanda La Kanu dan Ibunda Wa Puno yang tercinta telah membiayai saya, dan atas dorongan yang telah diberikan, bimbingan, kasih sayang yang tulus, serta do’a yang tak henti-hentinya dipanjatkan kepada Allah SWT, demi kesuksesan penulis.

Dalam kesempatan ini izinkan penulis untuk menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karna itu tidaklah berlebihan jika penulis menyampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M. TP Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

3. Drs. Abdul Azis Said, M.Sn Ketua Progam Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
4. Dr. Sukarman B., M.Sn Pembimbing I yang sudah meluangkan waktunya dan bantuannya kepada penulis.
5. Irfan Arifin S.Pd., M.Pd. Pembimbing II selalu mengingatkan penulis bila terdapat kekeliruan dalam penulisan.
6. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Seni dan Desain terkhusus pada prodi Desain Komunikasi Visual yang telah membekali ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
7. Sahabat-sahabatku yang tersayang Riski, Zulkifli, Rey, Fantri, Jaisul, Firman dan masih banyak lagi yang belum ditulis namanya satu-persatu.
8. Teman-temanku angkatan 2014, terkhususnya kelas DKV 2014 yang senantiasa memberikan perhatian dan semangat kepada penulis.
9. Iki Mulkarim karena telah membantu dalam proses pengerjaan *Game* dan juga Saudaraku Umarul Hakim yang telah membantu dalam proses pengerjaan ilustrasi dan tak lupa kepada Putri Febrianti karena telah memberikan banyak bantuan.
10. Kepada teman-teman kelasku dan teman kantor yang selalu setia, memberikan motivasi dan membantu penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tak bisa saya sebutkan satu persatu namanya.

Atas segala kebaikan dan ketulusan ini penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan mendoakan semoga Tuhan Yang Maha Kuasa senantiasa memberikan limpahan Anugerah dan Berkah-Nya, Amin

Makassar, 27 Desember 2018

Amirul Mu'minin

MOTTO

*“Berkarya
Itu
Candu.”*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Tujuan Perancangan	7
F. Manfaat Perancangan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Desain yang Relevan	9
B. Kajian Teori	13
C. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE, ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN	
A. Metode Pengumpulan Data.....	20
B. Jenis dan Sumber Data	21
C. Analisis Desain	27
D. Kompetitor	29
E. Konsep Desain	46
F. Konsep dan Strategi Media	52

G. Skema Perancangan	55
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN	
A. Perancangan	56
B. Hasil Perancangan	86
C. Pembahasan	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	
SURAT USULAN JUDUL.....	111
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	112
SURAT PENGESAHAN PENELITIAN.....	113
SURAT KETERANGAN IJIN MENELITI	116
SURAT KETERANGAN BUKTI MENELITI	120
ANGKET PENELITIAN	124
RIWAYAT HIDUP.....	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Skema Alur Berpikir	19
Gambar 2.1. Museum Sulawesi Tenggara	21
Gambar 2.2. Wawancara Narasumber Museum, Rustam Tombuli	23
Gambar 2.3. Pusat Promosi dan Informasi Sultra	26
Gambar 2.4. Rumah Adat Buton	26
Gambar 2.5. Rumah Adat Muna	27
Gambar 2.6. Rumah Adat Tolaki	28
Gambar 2.7 Monumen Haluoleo Korem 143 Kendari	34
Gambar 3.1 Tabel Target Audiens	43
Gambar 4.1 Game Perang Diponegoro	44
Gambar 4.2 Tampilan Opening Game Warrior Lolai	44
Gambar 4.3 Game Edukasi Berpetualang	45
Gambar 5.1 Tampilan Game Harvest Moon dan Spectral Soul	48
Gambar 5.2 Tampilan Game Clash of Clans dan Shadow Fight 2	49
Gambar 5.3 Tampilan Game Shadow Fight 3	50
Gambar 5.4 Tampilan Warna yang akan digunakan	50
Gambar 5.5 Tampilan Game Harvest Moon, Ninja Saga.	50
Gambar 5.6 Tampilan Opening Mobile Legend	51
Gambar 6.1 Mock Up X Banner	52
Gambar 6.2 Mock Up Poster	53
Gambar 6.3 Mock Up Pin	53
Gambar 6.4 Televisi Layar Datar	54
Gambar 6.5 Bagan Skema Perancangan.	55
Gambar 7.1 Bagan <i>Mind Mapping</i>	56
Gambar 7.2 Dokumentasi monumen Pahlawan Halueleo	57
Gambar 7.3 Sketsa Karakter Pahlawan Haluoleo.	57
Gambar 7.4 Sketsa pendekatan karakter Pahlawan Haluoleo.	58

Gambar 7.5 Sketsa Karakter Pendukung sebagai teman dalam game.	59
Gambar 7.6 Pasukan tombak dari Mekongga dan Magel Heans.	59
Gambar 8.11 Lokasi Perjalanan menuju Konawe.....	59
Gambar 9.12 Lokasi Perjalanan menuju Konawe.....	59
Gambar 9.13 Sketsa Ilustrasi Perang Melawan Magel Heans.	60
Gambar 9.14 Sketsa Ilustrasi Penyerangan Pasukan Mekongga.	60
Gambar 9.15 Makanan Lokal Sulawesi Tenggara.	61
Gambar 9.17 Sketsa Proses Pembuatan Logo.	63
Gambar 9.18 Bentuk Tombol perintah dalam <i>game</i>	64
Gambar 9.19 Tombol Menyerang dan Bertahan.....	65
Gambar 9.20 Sketsa Opening <i>Game</i>	66
Gambar 9.21 Sketsa Halaman Utama.	66
Gambar 9.22 Sketsa Profil Haluoleo.....	67
Gambar 9.23 Sketsa Halaman Tutorial.	67
Gambar 9.24 Sketsa Halaman Konten <i>Game</i>	68
Gambar 9.25 Sketsa Halaman Budaya Sultra.	68
Gambar 9.26 Sketsa Halaman Credit.	69
Gambar 9.27 Sketsa Halaman Lanjutan Petualangan Haluoleo.....	69
Gambar 10.1 Proses Line Art karakter Haluoleo.	70
Gambar 10.2 Proses Pewarnaan karakter Haluoleo.	70
Gambar 10.3 Proses digitalisasi karakter Haluoleo masih kecil.	71
Gambar 10.4 Proses digitalisasi karakter Haluoleo saat dewasa.	71
Gambar 10.5 Proses pewarnaan menggunakan Photoshop.....	72
Gambar 10.6 Proses pemisahan lapisan gambar.	72
Gambar 10.7 Proses <i>Layout</i> menggunakan Photoshop.	72
Gambar 10.8 <i>Scene</i> Opening <i>Game</i>	73
Gambar 10.9 <i>Scene</i> Beranda.	73
Gambar 10.10 <i>Scene</i> Profil Haluoleo.....	74
Gambar 10.11 <i>Scene</i> Credit.....	75

Gambar 10.13 <i>Scene</i> Konten <i>Game</i>	75
Gambar 10.14 <i>Scene</i> Budaya Sultra.....	75
Gambar 10.15 <i>Scene</i> Awal Petualangan Haluoleo.....	76
Gambar 10.16 <i>Scene</i> Chapter I Petualangan Haluoleo Pada Level 1.	76
Gambar 10.17 <i>Scene</i> Chapter II Petualangan Haluoleo Saat Latihan.	76
Gambar 10.18 <i>Scene</i> Chapter III Haluoleo dikerajaan Buton	77
Gambar 10.19 <i>Scene</i> Chapter IV Melawan Pasukan Magel Heans.	77
Gambar 10.20 <i>Scene</i> Chapter V Laporan Penyerangan Kerjaan Konawe	78
Gambar 10.21 <i>Scene</i> Chapter VI Sungai Sampara.....	78
Gambar 10.22 <i>Scene</i> Chapter VII Perang Dimalam Hari	79
Gambar 10.23 <i>Scene</i> Chapter VIII Asal Mula Gelar Haluoleo.....	79
Gambar 11.1 Aplikasi Unity.	80
Gambar 11.2 Asset atau bahan <i>game</i>	80
Gambar 11.3 Proses layout menggunakan Aplikasi Unity.	81
Gambar 11.4 Proses Pembuatan Animasi dengan teknik rekam.....	81
Gambar 11.5 Teknik animasi dengan kumpulan gambar.....	82
Gambar 11.6 Proses pemasukan script pada <i>scene</i> opening.	82
Gambar 11.7 Proses pemasukan script pada <i>gameplay</i>	83
Gambar 11.8 Pembuatan Menu <i>game</i> Petualangan Haluoleo.	84
Gambar 11.9 Proses Build menjadi aplikasi.	84
Gambar 12.1 Uji coba <i>game</i> pada Siswa Sekolah Dasar.	85
Gambar 12.2 Uji coba <i>game</i> pada siswa Sekolah Menengah Pertama.	86
Gambar 12.3 Uji coba <i>game</i> pada siswa Sekolah Menengah Atas.	86
Gambar 12.4 Uji coba <i>game</i> pada penikmat <i>game</i>	86
Gambar 12.5 Uji coba <i>game</i> pada Mahasiswa.	87
Gambar 12.6 Uji coba <i>game</i> pada orang yang berpengalaman.....	87
Gambar 12.7 Uji coba <i>game</i> kepenanggung jawab halaman <i>game</i>	87
Gambar 12.8 Angket uji coba <i>game</i> Petualangan Haluoleo.	99
Gambar 12.9 Hasil Angket uji coba <i>game</i> Petualangan Haluoleo.	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suku Tolaki, Buton dan Muna merupakan suku terbesar di Sulawesi Tenggara dengan peradaban serta kebudayaan yang lebih maju. Kendari ibu kota Sulawesi Tenggara dalam berbagai dimensi dapat dikatakan cukup tua berdasarkan pengakuan baik secara lisan maupun dokumentasi. Menurut Surmihardjo, Kendari memiliki fungsi sebagai kota dagang, kota pelabuhan, dan kota kerajaan (Widja, 1989).

Kebudayaan sangatlah penting untuk dikembangkan sebab budaya mengandung nilai, moral, tata krama, dan norma. Undang-Undang (UU) Nomor 5 Tahun 2017 menjelaskan tentang Pemajuan Kebudayaan kesejumlah daerah di Indonesia. Budaya harus tetap dilestarikan sebab kebudayaan merupakan warisan sosial seperti bahasa yang dapat dipindahkan dari generasi ke generasi selanjutnya. Menurut Ndaraha (2005 : 21-22) budaya memiliki fungsi sebagai identitas dan citra suatu masyarakat. Identitas ini terbentuk oleh berbagai faktor seperti sejarah, kondisi dan posisi geografis, sistem sosial, politik dan ekonomi dan perubahan nilai-nilai didalam masyarakat. Sulawesi Tenggara memiliki beragam kebudayaan yang unik dan khas seperti rumah adat dari berbagai suku yaitu, Bharugano dari suku Muna, Rumah adat Komali dari Suku Tolaki, Rumah adat Malige dari suku Buton. Selain rumah adat, Sulawesi Tenggara juga terkenal akan kekhasan motif sarung tenun Tolaki dan

juga Senjata Tradisional Parang Ta awu yang berguna sebagai perisai diri. Sulawesi Tenggara juga terkenal akan kekayaan kuliner yang unik dan khas di setiap daerahnya. Makanan tradisional yang dimaksudkan antara lain, Ubi Kabuto, Ubi Kasuami, Katumbu Gola dan Sinonggi. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, beragam kebudayaan tersebut mulai berkurang penggunaannya dan bahkan terlupakan. Faktanya pemerintah kota Kendari kurang perhatian akan kebudayaan, salah satu tempat cagar budaya Pusat Promosi dan Informasi Daerah (P2ID) didalamnya terdapat kumpulan rumah adat yang tidak terawat, sehingga tempat ini jarang dikunjungi masyarakat. Kepala Taman Budaya Sultra, Dodi Sahrul Syam saat wawancara mengatakan, kebudayaan di kota Kendari sudah terpengaruh oleh perkembangan zaman, seperti halnya rumah adat suku Tolaki di kampung Meluhu Konawe yang keberadaannya sudah jarang ditemukan, demikian juga rumah adat suku Buton dan Muna yang sudah tidak original lagi karena tercampur berbagai bahan tamahan seperti semen, beton dan sebagainya.

Budaya adalah gaya hidup khas dari suatu masyarakat yang berlangsung secara lama dan diturunkan dari generasi ke generasi (Kusumohamidjojo. 2009:201), dan Sejarah adalah suatu peristiwa masa lampau yang direkonstruksikan dalam sebuah tulisan atau media lainnya (Kuntowijoyo, 2005:17). Sejarah adalah sebuah peristiwa, kisah dan ilmu yang berbicara tentang masa lalu demi kebaikan masa kini atau masa yang akan datang (Ali.1963:8). Sejarah dan Budaya itu saling berkaitan satu sama lain. “Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghormati jasa pahlawannya”, kata

Bung Karno pada Hari Pahlawan, 10 November 1961. Setiap tahun kita diajak untuk mengenang jasa para pahlawan, baik yang nama-nama dan foto-fotonya kita kenal, maupun para pahlawan yang tak dikenal. Mengenang jasa pahlawan sangatlah penting, Kita harus berterima kasih pada para pahlawan, yang memungkinkan kita setiap hari menghirup suasana yang merdeka, dapat belajar dan bekerja dalam suasana kebebasan. Salah satu manfaat dari ditetapkan figur-figur pahlawan dan penghormatan atas mereka pada hari pahlawan ialah agar generasi-generasi berikut dapat memiliki contoh keteladanan dalam hidup bersama. Sulawesi Tenggara sebagai kota kerajaan, pada masa kerajaannya Sulawesi Tenggara memiliki tokoh sejarah yang penting untuk dikenal, salah satunya pahlawan Haluoleo, sebagai tokoh pemersatu yang sangat berpengaruh di Sulawesi Tenggara. Namun faktanya generasi sekarang kurang mengenal sosok Haluoleo, sebab masyarakat memiliki persepsi yang berbeda, dari suku Tolaki dikenal sebagai La Tolaki, dari suku Buton dikenal sebagai Murhum, dari suku Muna dikenal sebagai La Kilaponto, namun faktanya Haluoleo adalah nama sebuah peristiwa dalam bahasa Tolaki *Halu* artinya delapan *Oleo* artinya hari.

Saat ini telah berkembang *Handphone* pintar yang disebut *Smartphone*. “Telepon cerdas (*Smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer.” (Tarigan: 2013). Perkembangan teknologi telekomunikasi *Smartphone* yang sangat canggih tersebut juga mempunyai pengaruh yang sangat signifikan dikalangan masyarakat. Dari hasil survey oleh

journal.foutap.com terkait penggunaan *Smartphone* tahun 2017 di Indonesia, netizen menghabiskan banyak waktunya di mobile app ketimbang mobile web. Sekitar 82% netizen di Indonesia mengakses mobile app, salah satu aplikasi yang sering digunakan adalah *game Smartphone*, sementara 9% masing-masing mengakses di *mobile web* dan melalui *desktop*. *Game* merupakan salah satu hiburan diminati generasi muda sebagai trend masa kini untuk menghabiskan waktu luang. Populasi netizen di Indonesia yang mengakses hanya melalui *Smartphone*, mayoritas berasal dari usia muda. Di usia 15-17 tahun saja, 80% mengakses hanya melalui *Smartphone*, sisanya melalui desktop atau gabungan keduanya. Sementara 75% dari usia 18-24 tahun dan 79% dari usia 25-34 pun punya habit yang sama.

Game bukan hanya media untuk hiburan atau menghabiskan waktu semata, *game* juga bisa sebagai media untuk bermain sambil belajar. *Game* juga memiliki manfaat untuk pelajar, salah satunya melatih strategi dalam menyelesaikan masalah, melatih konsentrasi agar cermat dalam permainan, mengurangi kepikunan, menambah kreatifitas dan kemampuan berbahasa, serta menambah wawasan sesuai jenis *game* yang dimainkan. Salah satunya, *Educational game* adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interatif.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan, tentunya perkembangan zaman di abad-21 membuat kemajuan teknologi dan komunikasi menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia

dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Pola hidup yang modern dan peradaban yang maju di tengah kota, membuat masyarakat lupa akan kebudayaannya. Kurangnya peran pemerintah kota Kendari untuk melestarikan cagar budaya, minimnya media publikasi terkait kebudayaan, cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara dan jasa pahlawan Haluoleo, membuat generasi muda kurang mendapatkan informasi. Pada era teknologi komunikasi saat ini, masyarakat khususnya generasi muda, memiliki cara yang berbeda untuk memperoleh informasi. *Game* merupakan salah satu media bermain sambil belajar, selain itu melalui *game* juga dapat digunakan untuk menambah wawasan dan informasi.

Oleh sebab itu, kebudayaan dan cerita sejarah lokal beserta tokoh sejarah Haluoleo di Sulawesi Tenggara, harus diperkenalkan lagi kepada generasi muda, salah satu medianya yaitu dengan *Smartphone* melalui *game* edukasi “Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo dengan Konten Lokal Sulawesi Tenggara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada, yakni sebagai berikut :

1. Kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara mulai terlupakan akibat pengaruh perkembangan zaman dan teknologi.
2. Generasi muda kurang mengenal sosok pahlawan Haluoleo karena berbagai macam cerita dikalangan masyarakat.
3. Kurangnya media publikasi untuk memperkenalkan budaya, cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara dan tokoh pahlawan lokal Haluoleo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: “bagaimana memperkenalkan budaya, cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara, dan tokoh pahlawan lokal Haluoleo dengan memanfaatkan *Smartphone* melalui *Game*”?.

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari ruang lingkup permasalahan yang terlalu luas, maka ditetapkan batasan masalah yaitu:

1. *Game* ini di buat dengan level kesulitan yang medium ditujukan untuk generasi muda, Konten *game* akan mengangkat beberapa kebudayaan lokal Sulawesi Tenggara disandingkan dalam cerita Petualangan Haluoleo.

2. Perancangan *game* ini dibuat agar memiliki nilai edukasi dengan jenis *game* petualangan dengan tipe *game Platformer* (sebagai *game* petualangan) dan *Tower Defense* (Sebagai *game* peperangan). *Game* ini menjelaskan kisah petualangan Haluoleo dan dan kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara sebagai konten dalam *game*.
3. Berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh perancang aplikasi yang digunakan untuk perancangan *game* ini adalah Unity 2D, beserta aplikasi pendukung grafis lainnya seperti Adobe Photoshop, Paint Tool Sai dan Adobe Priemer sebagai pembuatan suara *sound effect*.

E. Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari perancangan ini adalah untuk merancang game Petualangan Haluoleo:

Mengenalkan budaya cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara, dan tokoh pahlawan lokal Haluoleo kepada generasi muda melalui sebuah *game* “Petualangan Haluoleo”. Membangun semangat generasi muda untuk belajar beragam kebudayaan dan cerita sejarah lokal melalui cara yang asik dan menyenangkan dengan konsep bermain sambil belajar melalui *game* yang bernilai edukasi.

F. Manfaat Perancangan

Dari penelitian ini diharapkan adanya hasil yang dapat diperoleh bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri. Manfaat yang dimaksud ialah:

1. Diharapkan mampu mengenalkan beragam kebudayaan dan sejarah lokal Sulawesi Tenggara kepada generasi muda.
2. Diharapkan mampu menarik minat generasi muda untuk budaya, cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara dan tokoh pahlawan lokal Haluoleo.
3. Sebagai proses pembelajaran bagi penulis untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan saat perkuliahan sehingga dapat membuat sebuah karya yang bermanfaat bagi orang lain.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Desain yang Relevan

1. Elemen Dasar *Game*

Elemen dasar *Game* menurut Teresa Dillon (Lestari,2012) elemen-elemen dasar sebuah *game* adalah:

1. *Game Rule*, merupakan aturan perintah, cara menjalankan, fungsi objek dan karakter di dunia permainan. Dunia *game* biasa berupa pulau, dunia khayal, dan tempat-tempat lain yang sejenis yang dipakai sebagai setting tempat dalam permainan sebuah *game*.
2. *Plot*, biasa berisi informasi tentang hal-hal yang akan di lakukan oleh player dalam *game* dan secara detail, perintah tentang hal yang harus dicapai dalam *game*.
3. *Theme*, Berisikan pesan moral yang akan disampaikan *Character*, atau pemain sebagai karakter utama maupun karakter yang lain yang memiliki ciri dan sifat tertentu.
4. *Object*, Merupakan sebuah hal yang penting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, adakalanya pemain harus punya keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkannya.
5. *Text, Grafik, dan Sound, Game* biasanya merupakan kombinasi dari media teks, grafik maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan *game*.

6. *Animation*, Animasi ini selalu melekat pada dunia *game*, khususnya untuk gerakan karakter-karakter yang ada dalam *game*, properti dari objek.
7. *User Interface*, Merupakan fitur-fitur yang mengkomunikasikan *user* dengan *game*.

2. Jenis *Game*

Dari zaman ke zaman perkembangan *game* sudah sangat bermacam macam mulai dari *game* 2D sampai 3D. Perubahan dan juga selera dari si-Pengguna sangat mempengaruhi programmer untuk berkeja lebih keras serta menampilkan jenis *game* yang terbaru dan disukai oleh pasaran. Berbagai macam jenis-jenis *game* biasanya digunakan untuk mengkatagorikan sebuah *game* berdasarkan dari interaksi *gameplay* daripada perbedaan tampilan atau narasi. Sebuah jenis *game* dapat didefinisikan dengan kumpulan dari sebuah tipe permainan dari *game* tersebut. *Game-game* tersebut dapat diklasifikasikan dengan berbagai pengaturan atau dari konten dari isi *game* tersebut, tidak seperti hasil fiksi seperti film ataupun buku.

Berikut penjelasan jenis *game* yang di angkat dalam perancangan ini:

a. *Platformer*

Game Platformer adalah sala satu jenis video game yang merupakan bagian dari game action. Di dalam game platformer ada sebuah karakter atau avatar yang dikontrol oleh pemain dengan

cara berjalan, melompat dan melewati rintangan yang ada hingga sampai tujuan (Hidayat, 2018:167).

b. Tower Defense

Tower Defense (TD) adalah subgenre dari permainan video strategi di mana tujuannya adalah untuk mempertahankan wilayah atau harta pemain dengan menghalangi penyerang musuh, biasanya dicapai dengan menempatkan struktur pertahanan pada atau disepanjang jalur serangan mereka. Ini biasanya berarti membangun berbagai struktur yang berbeda yang berfungsi untuk memblokir, menghambat, menyerang atau menghancurkan musuh secara otomatis. Pertahanan menara dipandang sebagai subgenre dari permainan video strategi real-time, karena asal real-time, meskipun banyak permainan menara pertahanan modern termasuk aspek strategi berbasis giliran. Pilihan strategis dan posisi elemen defensif merupakan strategi penting dari genre (Astari:2017).

3. Hal Penting Membuat *Game*

Permainan atau *game* adalah sesuatu yang disukai oleh anak-anak bahkan orang dewasa. *Game* ini sendiri berarti “hiburan”. Permainan *game* juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”, dan kata *game* biasa diartikan sebagai area permainannya. Untuk saat ini perkembangan teknologi *game* sudah sangat cepat dan canggih, bahkan sudah dapat dikatakan masuk ke dalam dunia bisnis. Banyak media untuk dapat memainkan *game*, salah satunya pada

Personal Computer (PC). Pada media *Personal Computer*, durasi waktu penayangan adalah tidak terbatas, selama *games* tersebut bagus dan mampu menghibur *audience*/pemain, maka selama itulah tingkat kemungkinan untuk dilihat *audience* akan semakin tinggi. Pembuatan *Games* ini biasanya menggunakan *Language C++ / C#*, membutuhkan waktu 3-6 bulan tergantung dengan kesulitan dari *game* tersebut.

Algoritma adalah unsur penting dalam pembuatan *game*. Pertama terlebih dahulu kita pikirkan dulu *raw plan* *gamenya*, apa genrenya, judulnya apa, siapa tokoh utamanya, bagaimana jalan ceritanya, dan sebagainya. Seiring dengan pembuatan *game*, Anda bisa “meningkatkan” kualitas *game*. Seperti menambah detail pada background, membuat fitur baru yang tidak mengubah konsep utama.

4. Media Penerapan Game

1. *Personal Computer*

Personal Computer (PC) atau Komputer adalah perangkat elektronik yang memanipulasi informasi atau data. Komputer mampu menyimpan, mengambil, dan mengolah data. *Game* ini dijalankan pada Komputer baik dari proses pembuatannya dan dimainkan.

2. *Cell Phones / Mobile Phones*.

Aplikasi *games* untuk *cell-phones* atau *mobile phones* sebenarnya bisa dimanfaatkan untuk mendapatkan potensial pelanggan dengan golongan Status Ekonomi Responden A, B dan C. Produk yang memiliki target golongan ABG, remaja, anak kuliah, eksekutif muda

sangat tepat menggunakan media ini, mengingat pada golongan inilah mereka suka sekali mencoba dan mengeksplorasi features aplikasi yang tersedia pada mobile/cellphones mereka. Mereka biasanya aktif mencari aplikasi bersifat fun atau *game* yang dapat mengisi waktu senggang mereka. Waktu pengembangan untuk membuat aplikasi pada devices ini relative lebih pendek yaitu 1-3 bulan tergantung dengan kompleksitas *games* tersebut.

(Sumber Internet: <https://witanduty.wordpress.com/6/>)

B. Kajian Teori.

1. Teori Permainan

Teori *game* atau permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John Von Neumann and Oskar Morgenstern. "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi."

(SumberInternet: Rahmania, Aghniar. https://www.academia.edu/7612921/Jurnal_game_theory)

2. Pengertian Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) rancangan/ran•cang•an/ n sesuatu yang sudah dirancang; hasil merancang; rencana; program; desain;~ grafis rancangan yang mencakupi dua dimensi, misalnya ilustrasi, tipografi, fotografi, dan metode melukis; ~ penulisan rencana yang disusun menurut tahapan tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pelaksanaan penulisan; ~ tipografi rancangan untuk memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf untuk keperluan pencetakan ataupun reproduksi. Menurut Mohammad Subhan (2012:109) mendefinisikan bahwa “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil dan analisis sistem, sedangkan definisi perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:51) yang terdapat dalam buku yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, menjelaskan bahwa: “perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah”. Azhar Susanto (2004:331) menjelaskan dalam buku berjudul Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya yaitu: “perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis”.

Menurut Arsyad (2007 : 91) Media berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, agar menjadi efektif. Visual sebaiknya diletakkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

3. *Game*

Game memiliki banyak arti dan makna yang luas. Beberapa ahli dan pakar memiliki pendapat masing-masing yang berbeda-beda, baik pakar dari Indonesia atau luar negeri. Berikut merupakan beberapa pengertian dan definisi *game* menurut para ahli secara umum:

Samuel Henry, berpendapat mengenai pengertian *game* secara umum dimana *game* adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak-anak. John Naisbitt, Menurut John Naisbitt, *game* merupakan sistem partisipatoris dinamis karena *game* memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film. Wijaya Ariyana & Arifianto, *Game* adalah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu *game* dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibanding komputer untuk penggunaan biasa.

Pada dasarnya anak-anak suka berimajinasi dan butuh hal kreatif untuk menyampaikan pesan kepada mereka. *Game* adalah sebuah permainan yang di minati oleh anak kecil sebagai media hiburan dan edukasi. Menurut A. John C Beck & Mitchell Wade *Game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Melalui sebuah *game*, anak-anak akan lebih tertarik dan suka melihat, berimajinasi, apalagi mengingatnya.

4. Budaya

Budaya berarti sebuah pemikiran, adat istiadat atau akal budi. Secara tata bahasa, arti dari kebudayaan diturunkan dari kata budaya dimana cenderung menunjuk kepada cara berpikir manusia. Menurut Koentjaraningrat, Budaya merupakan sebuah sistem gagasan & rasa, sebuah tindakan serta karya yang dihasilkan oleh manusia didalam kehidupannya yang bermasyarakat, yang dijadikan kepunyaannya dengan belajar. Kata budaya diambil dari bahasa sansekerta yaitu buddhaya yang mempunyai arti bahwa segala sesuatu yang ada hubungannya dengan akal dan budi manusia. Secara harfiah, budaya ialah cara hidup yang dimiliki sekelompok masyarakat yang diwariskan secara turun temurun kepada generasi berikutnya. Adapun perbedaan antara agama, suku, politik, pakaian, lagu, bahasa,

bangunan, maupun karya seni itu akan membuat terbentuknya suatu budaya

5. Cerita Sejarah

a. Definisi teks cerita sejarah

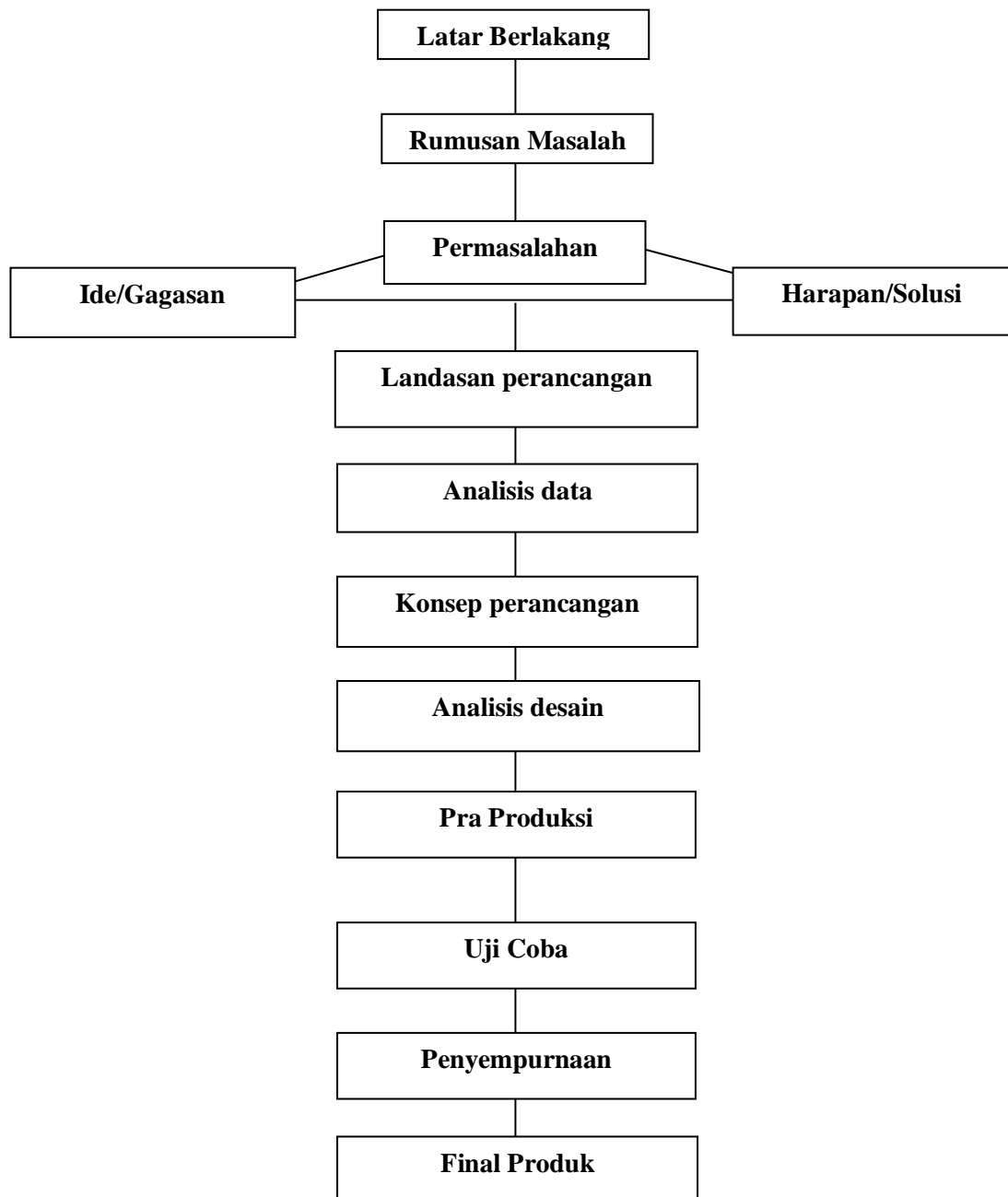
Teks cerita sejarah adalah sebuah teks yang isinya mengisahkan dan menceritakan secara jelas mengenai fakta / kenyataan kejadian di masa lampau yang sudah pernah terjadi yang mempunyai nilai-nilai sejarah (mengandung nilai sejarah).

b. Struktur Teks Cerita Sejarah

Struktur dari teks cerita sejarah tersusun dari beberapa bagian yaitu orientasi, urutan kejadian atau insiden, dan juga reorientasi. Orientasi, Pada bagian ini berisi tentang pengenalan atau pembukaan dari teks cerita sejarah. Biasanya berisi mengenai penjelasan singkat dari suatu peristiwa yang diceritakan. Insiden atau Urutan Kejadian, Pada bagian ini berisi mengenai rekaman peristiwa sejarah yang terjadi yang disampaikan menurut urutan kejadian atau waktu dari awal kejadian hingga sampai pada akhir kejadian tersebut. Bagian ini merupakan bagian pokok dari teks cerita sejarah yang biasanya dituliskan secara rinci dan mendetail sehingga para pembaca akan lebih memahami hal apa sebenarnya yang terjadi pada masa lalu. Reorientasi, Merupakan bagian akhir dari teks tersebut. Biasanya pada bagian ini berisi mengenai

komentar pribadi dari si penulis itu sendiri mengenai kejadian yang ditulisnya. Namun ada juga beberapa teks cerita sejarah yang tidak menambahkan bagian penutup ini. Itu sah-sah saja karena bagian ini hanya sebagai opsi atau pilihan saja. (*Sumber Internet : Ratih Pratiwi, [https://www.scribd.com/document/ 363368012/Definisi-Teks-Cerita-Sejarah](https://www.scribd.com/document/363368012/Definisi-Teks-Cerita-Sejarah)*)

C. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Bagan Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE, ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data yang pertama adalah Studi Pustaka, yaitu mengumpulkan data dan informasi terkait kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara dan cerita sejarah peristiwa *Halu Oleo* di Perpustakaan daerah Sulawesi Tenggara dan mengumpulkan artikel terkait sosok serta cerita sejarah Haluoleo melalui internet. Kedua, melalui observasi yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengunjungi langsung lokasi yang memiliki peninggalan sejarah, monumen serta tempat yang menyimpan beragam kebudayaan di Sulawesi Tenggara. Ketiga, pengmpulan data melalui proses wawancara yaitu berbincang langsung dari Penanggung Jawab Museum Rustam Tombili, mewawancarai seputar warisan peninggalan kebudayaan di Sulawesi Tenggara serta kebudayaan yang mulai terlupakan akibat perkembangan zaman.

Wawancara selanjutnya pada pelaku sejarah, bapak Saiful Falah, salah satu tim pembuat buku “Sejarah La Kilaponto-Murhum Sultan Muhammad Isa Kaimudin Khalifatul Khamis”, yaitu membahas seputar kisah hidup pahlawan Haluoleo.

B. Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan yaitu *Research & Development* (R&D). Penelitian ini pengembangan dari Kisah Petualangan Haluoleo yang di adopsi menjadi sebuah *game* yang memiliki nilai edukasi dan kebudayaan dengan konten Budaya serta kearifan Lokal Sulawesi Tenggara. Selain itu cara perancangannya menggunakan model Hanafin dan Peck merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Model desain pembelajaran yang akan di lakukan terdiri dari tiga fase yaitu *Need Assessment* (Fase Analisis Keperluan), *Design* (Fase Desain), dan *Develop/Implement* (Fase Pengembangan dan Implementasi).

1. Data Primer

Adapun metode yang digunakan untuk memperoleh data penelitian adalah sebagai berikut:

a. Teknik Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengunjungi langsung lokasi yang memiliki peninggalan sejarah, monumen, serta tempat yang menyimpan beragam kebudayaan di Sulawesi Tenggara. Lokasi pertama yang di kunjungi yaitu Pusat Promosi dan Informasi Daerah P2ID berlokasi di Jl. Mekar Jaya THR, tempat ini menyimpan kebudayaan Sulawesi Tenggara seperti, Rumah Adat Suku Muna, Suku Tolaki, dan Suku Buton.

Lokasi Kedua yang di kunjungi yaitu UPDT Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tenggara di Jl. Abunawas No 191, lokasi tersebut

menyimpan beragam kebudayaan serta peninggalan sejarah dan beragam kebudayaan di Sulawesi Tenggara, mulai dari Rumah adat Tolaki, baju adat Muna, Buton, Tolaki, senjata tradisional, pakaian tradisional, serta beragam benda-benda peninggalan sejarah di Sulawesi Tenggara.

Lokasi Ketiga yaitu Monumen Haluoleo bertempat di Korem 143/ Haluoleo JL. Drs. H. Abdullah Silondae, lokasi tersebut menampilkan monumen pahlwan Haluoleo beserta penjelasan dan karakternya, sehingga menjadi refrensi untuk penggarapan karakter dalam perancangan *game*.

b. Wawancara

Proses pengumpulan data melalui berbincang langsung dari Penanggung Jawab Museum Rustam Tombili, mewawancarai seputar warisan peninggalan kebudayaan di Sulawesi Tenggara serta kebudayaan yang mulai terlupakan akibat perkembangan zaman.

Wawancara selanjutnya pada pelaku sejarah, Saiful Falah sebagai salah satu tim pembuat buku “Sejarah La Kilaponto-Murhum Sultan Muhammad Isa Kaimudin Khalifatul Khamis” yaitu membahas seputar kisah hidup pahlawan Haluoleo.

2. Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dan informasi terkait kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara dan cerita sejarah peristiwa *Halu Oleo* di Perpustakaan daerah Sulawesi Tenggara yaitu Dinas Perpustakaan dan Kearsipan berlokasi di Jl. Drs. Abd. Silondae No. 133 Kendari. Mencari artikel terkait kebudayaan di Sulawesi Tenggara berlokasi di Taman Budaya Provinsi Sulawesi Tenggara, Jl. Sao Sao No 193. Mencari buku terkait sejarah Sulawesi Tenggara pada galeri Rupa di UPDT Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tenggara di Jl. Abunawas No 191 dan mengumpulkan artikel terkait biografi serta cerita sejarah Haluoleo melalui internet.

C. Analisis Desain

1. Analisis Komunikasi Visual

Berikut ini adalah pembahasan materi komunikasi sebagai bahan, konsep dan konten yang akan dimasukkan dalam perancangan *game*:

a. Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara



Gambar 2.1 Museum Sulawesi Tenggara
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan observasi di UPDT Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tenggara di Jl. Abunawas No 191, lokasi tersebut menyimpan beragam kebudayaan serta peninggalan sejarah dan beragam kebudayaan di Sulawesi Tenggara, mulai dari Rumah adat Tolaki, baju adat Muna, Buton, Tolaki, senjata tradisional, pakaian tradisional, serta beragam benda-benda peninggalan sejarah di Sulawesi Tenggara.



Gambar 2.2 Wawancara Narasumber Museum, Rustam Tombuli

Proses wawancara di UPDT Museum Sultra, seputar kebudayaan lokal beserta Peninggalan Sejarah di Sulawesi Tenggara Kepada Narasumber Rustam Tombuli selaku Kepala Sesi Lingkungan Edukasi menjelaskan di dalam museum terdapat 10 jenis koleksi diantaranya Biologika, Geografika, Arkeologi, Historika, Numismatika, Filologi, Keramik, Senirupa, dan Teknologi Tradisional, Museum Sulawesi Tenggara, menyimpan beragam kebudayaan dan peninggalan sejarah Sulawesi Tenggara mulai dari Rumah adat, Peninggalan Alat Perang, Baju Adat suku Buton, Muna, dan Tolaki, alat tukar saat kerajaan Buton, alat kehidupan sehari-hari, Alat musik dan sebagainya.

Berikut beberapa konten budaya lokal, cerita sejarah serta tokoh pahlawan yang akan dimasukkan dalam perancangan *game*:

a) Senjata Tradisional

Senjata tradisional seperti parang adalah sebuah alat yang secara umum fungsinya digunakan oleh suku-suku di Indonesia pada masa lalu sebagai senjata untuk berburu maupun sebagai alat membela diri apabila terjadi perang. Parang Taawu sendiri dahulu merupakan pusaka bertuah masyarakat suku Mekongga yang mendiami wilayah kabupaten Kolaka. Pade Taawu atau Parang Taawu pada zaman dahulu dipergunakan oleh raja-raja atau Tamalaki (Panglima Perang) pada waktu peperangan. Akan tetapi pada masa kini, parang taawu biasa gunakan sebagai alat bantu untuk mata pencaharian petani, seperti merentes kebun yang sudah banyak ditumbuhi rumput alang-alang atau juga memotong kayu-kayu. Yang memprihatinkan atas keberadaan parang taawu ini yaitu sudah sangat jarang ditemukan di daerah Kolaka. Parang taawu sudah banyak digantikan oleh parang-parang dari daerah luar Kolaka.



Gambar 2.3 Gerbang Pusat Promosi dan Informasi daerah Sultra
(Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya penulis melakukan observasi berupa kunjungan lapangan ke Pusat Promosi dan Informasi Daerah P2ID berlokasi di Jl. Mekar Jaya THR, tempat ini menyimpan kebudayaan Sulawesi Tenggara seperti, Rumah Adat Suku Muna, Suku Tolaki, dan Suku Buton.

1) Rumah Adat Buton



Gambar 2.4 Rumah Adat Buton, disebut Malige di P2ID Kendari
(Dokumentasi Pribadi)

Salah satu rumah adat Sulawesi Tenggara disebut Istana Sultan Buton. Istana Sultan Buton disebut juga Malige. Rumah adat Buton atau Buton merupakan bangunan di atas tiang, dan

seluruhnya dari bahan kayu. Bangunannya terdiri dari empat tingkat atau empat lantai. Ruang lantai pertama lebih luas dari lantai kedua. Sedangkan lantai keempat lebih besar dari lantai ketiga, jadi makin keatas makin kecil atau sempit ruangnya, tapi di lantai keempat sedikit lebih melebar. Bangunan tersebut tidak memakai paku dan merupakan rumah panggung. Ia terdiri dari 3 lantai. Lantai pertama tempat kediaman raja dan permaisuri, lantai kedua untuk tempat tinggal dan lantai ketiga tempat wanita salat. Pada kiri kanan lantai dua ada ruangan tempat semacam menenun kain yang disebut Bate. Rumah adat ini bisa di temukan di Pusat Promosi dan Informasi Daerah (P2ID) di kota Kendari, Namun sekarang sudah tidak terawat, Oleh sebab itu penulis mengangkat salah satu kebudayaan di Sulawesi Tenggara sebagai objek penelitian.

2) Rumah Adat Muna



Gambar 2.5 Rumah Adat Muna, Bharugano di P2ID Kendari

(Dokumentasi Pribadi)

Bharugano Muna dalam bahasa Muna artinya diri kita sebagai manusia. Diri kita semua orang Muna yang dipertontonkan dalam bentuk rumah adat ini, Rumah adat ini bisa di temukan di Pusat Poromosi dan Informasi Daerah (P2ID) di kota Kendari, Namun sekarang sudah tidak terawat, Oleh sebab itu penulis mengangkat salah satu kebudayaan di Sulawesi Tenggara sebagai objek penelitian.

3) Rumah Adat Tolaki



Gambar 2.5 Rumah Adat Tolaki, Komali di P2ID Kendar
(Dokumentasi Pribadi)

Komali merupakan laika owose (rumah besar) khusus sebagai tempat tinggal Raja. Bentuknya berupa rumah panggung yang menggunakan tiang-tiang bundar dan tidak menggunakan pondasi. Pada bangunan rumah Komali, tiang-tiang ditanam sedalam satu hasta. Tiang yang akan ditanam ke dalam tanah sebelumnya dibakar pada bagian selubung (permukaan tiang) hingga menjadi arang sehingga tidak mudah dimakan rayap,

selanjutnya tiang yang dibakar tadi dibungkus dengan ijuk dan diikat persegi dengan menggunakan rotan agar arang tersebut tetap melekat pada selubung tiang.

Rumah Komali ini sangat tinggi dan kuat. Tinggi tiang dari permukaan tanah hingga ke permukaan lantai kurang lebih 2 meter atau cukup tinggi untuk dimasuki kerbau. Jumlah tiang untuk Komali sebanyak 40 tiang di luar dari tiang dapur dan tiang teras. Jumlah 40 tiang ini berhubungan dengan jumlah yang disyaratkan dalam meminang, yaitu 40 pinang dan 40 lembar daun sirih. Jika dianalisis dari segi fungsi maka jumlah 40 tiang merupakan jumlah tiang yang mewakili satu rumah besar, yang hanya dibangun oleh tokoh tertinggi adat (Mokole). Material bangunan ini terdiri dari kayu, bambu dan atap yang terbuat dari rumbia. Pada bagian tertentu rumah ini ditemukan ukiran (pinati-pati).

b. Cerita Sejarah Petualangan Haluoleo

1. Pahlawan Haluoleo

Dari hasil studi pustaka yang dilakukan, penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini, berikut penjelasannya:

Kendari ibu kota Sulawesi Tenggara dalam berbagai dimensi dapat dikatakan cukup tua berdasarkan pengakuan baik secara lisan maupun dokumentasi. Menurut Surmihardjo,

Kendari memiliki fungsi sebagai kota dagang, kota pelabuhan, dan kota kerajaan (Widja, 1989).



Gambar 2.6 Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Kendari.
(Dokumentasi Pribadi)

Berita tertulis pertama kota Kendari diperoleh dari tulisan Vosmaer (1839) yang mengunjungi Teluk Kendari. Sejak itu, Teluk Kendari di kenal dengan nama Vosmaer's Baai (Teluk Vosmaer). Pada 1832 Vosmaer kembali ke teluk Kendari mendirikan *lodge* (*Loji*=kantor dagang) dan rumah Raja Ranomeeto (*Lakina Laiwoi*) bernama Tebau, yang sebelumnya bermukim di Lepo-lepo. Sumber Inggris (Heeren, 1972) menyatakan, para pelayar Bugis dan Bajo melakukan aktivitas perdagangan di Teluk Kendari dengan penduduk setempat (suku Tolaki) yang bermukim di sebelah selatan dan barat teluk Kendari pada akhir abad ke-18. Hal ini di tunjukan adanya pemukiman etnis tersebut di Sekitar Teluk Kendari pada abad ke-19. Sebagai fungsi Kota Kendari sebagai kota pusat kerajaan Laiwoi pada 1832 ketika di bangunnya istana raja di sekitar Teluk Kendari. Dengan

demikian, jika Kota Kendari mengacu pada peristiwa publikasi Vosmaer tersebut, usianya sudah 175 tahun, meskipun jauh sebelum itu telah ada perkembangan sejarah masyarakat di wilayah Kota Kendari sekarang ini.

Jauh sebelum kota Kendari terbentuk, wilayah ini masih terbagi-bagi atas beberapa suku diantaranya Buton, Muna, dan Tolaki serta beberapa kerajaan besar, sosok Haluoleo sebagai tokoh sentral Sulawesi Tenggara yang mempersatukan wilayah-wilayah tersebut. Munculnya nama Haluoleo sebagai nama dari La Kilaponto, Murhum, dan La Tolaki pada prinsipnya baru dikenalkan kemudian dan mengemuka setelah dipublikasikannya hasil penelitian Rustam Tamburakan dan kawan-kawan bertajuk Sejarah Sulawesi Tenggara. Nama ini hanya muncul dalam tradisi lisan, tidak pernah disebut-sebut dalam kitab kuno atau dalam arsip-arsip kerajaan. Haluoleo dalam bahasa Tolaki Delapan hari (*halu* = delapan, dan *oleo* = hari). Dalam kemunculannya sebagai tradisi lisan tampaknya pemahaman terhadap haluoleo telah melahirkan beberapa versi cerita yang berbeda satu sama lain.

1. La Kilaponto

Pada pembahasan ini akan diulas konten untuk perancangan *game*. Sosok La Kilaponto yang dikenal dengan julukan Murhum, La Tolaki, dan Haluoleo.

Nama La Kilaponto umumnya lebih populer dikalangan masyarakat Muna. Beliau adalah putra Raja Muna keenam bernama Sugi Manuru. Menurut Couvreur (1935;5) Sugimanuru mempunyai empat belas orang anak terdiri atas sebelas orang laki-laki dan tiga orang perempuan. Keempat belas orang dimaksud adalah (1) Kakodo, (2) Manguntara, (3) La Kakolo, (4) La Pana, (5) Tendridatu, (6) Kalipatolo, (7) Wa Sidakari, (8) La Kilaponto, (9) La Posasu, (10) Rimbaisomba, (11) Kiraimaguna, (12) Patolakamba, (13) Wa Golu, (14) Wa Ode Pogo. (Saidi, 2010:14)

2. Murhum

Nama Murhum umumnya populer di dalam lingkungan komunitas masyarakat Buton. Murhum adalah gelar yang diberikan kepada La Kilaponto setelah dilantik menjadi Sultan Buton yang pertama oleh Syekh Abdul Wahid berkebangsaan Arab dan salah seorang imam dari patani tahun 948 H atau 1542 M. Beberapa penulis sejarah buton menjelaskan bahwa gelar Murhum diberikan kepada Raja La Kilaponto setelah meninggal dunia, (Murhum berasal dari kata al-marhum). Sesungguhnya tidaklah demikian, akan tetapi nama murhum dikaitkan dengan nama sebuah kampung dari patani berdekatan dengan kampung Kerisik.

Menurut Saghir Abdullah (2000:37) kampung Murhum dikenal sebagai pusat seluruh kegiatan kesultanan Fathani Darus Salam pada zaman dahulu. Imam Patani yang mendampingi Syekh Abdul Wahid

pada saat pelantikan La Kilaponto menjadi Sultan Buton pertama berasal dari kampung Murhum ini. Tampaknya gelar Murhum tidak saja disandang oleh Sultan di Buton tetapi juga disandang oleh Sultan di Aceh dan sultan di Ternate.

3. La Tolaki

Nama La tolaki ini, meskipun kurang populer di masyarakat (Buton, Muna dan Tolaki), banyak ditemukan dalam beberapa kitab kuno dan arsip-arsip Kerajaan Buton dan Kerajaan Muna. Menurut kedua sumber tersebut, La Tolaki merupakan nama lain dari La Kilaponto dan Murhum yang juga putra raja Muna Sugi Manuru. La Tolaki adalah nama gelar yang diberikan kepada La Kilaponto setelah diangkat menjadi Mokole di Konawe. Salah satu sumber arsip menjelaskan seperti di bawah ini: “Setelah beberapa lamanya maka terdengar kabar oleh La Kilaponto (Murhum) bahwa mama dari Wa Sitao anak dari Mokole Konawe telah meninggal dunia dengan meninggalkan harta benda yang menjadi pusaka Wa Sitao dan Wa Randeana nenek Murhum tersebut.”

Mendengar itu, maka La Kilaponto (Murhum) sampailah di Konawe dan disebut namanya La tolaki. Beberapa lamanya beliau menjadi Mokole Konawe, maka terjadilah perang antara Mekongga dan Konawe, dalam peperangan itu dimana Konawe mendapat kemenangan”

Kata Tolaki terdiri dari dua kata, to berarti orang dan laki berarti jantan. Jadi Tolaki berarti orang jantan atau pahlawan. Orang jantan yang dimaksud di sini ditujukan kepada La Kilaponto atas keberaniannya dalam mendamaikan dua kelompok yang berperang. (La Ode Abdul Kudus, 1962;2).

4. Latar Belakang Haluoleo



Gambar 2.7 Monumen Haluoleo Korem 143 Kendari
(Dokumentasi Pribadi)

Menurut versi Tolaki sebagai mana dikembangkan oleh Rustam Tamburaka dan kawan-kawan. Haluoleo adalah nama tokoh yang penamaannya dihubungkan dengan proses kelahirannya yaitu bahwa menjelang kelahirannya ibu dari pasangan dari salah seorang kepala suku di Konawe mengalami rasa sakit sehingga delapan hari. haluoleo bukan nama tokoh tetapi nama peristiwa sejarah. Ketika itu La Kilaponto menjadi Mokole di Konawe, telah terjadi perang saudara antara Mekongga dan konawe. Perang itu berlangsung selamaa delapan hari dan berhasil didamaikan oleh La Kilaponto atau La

Tolaki. Sementara itu versi Moronene, Haluoleo dikenal sebagai tokoh yang sangat berpengaruh sehingga ia diangkat menjadi Raja Moronene.

5. Peran dan Perjuangan Haluoleo

Setelah penulis melakukan observasi lapangan dari monument Haluoleo di Korem 143 Haluoleo Kendari, terdapat tulisan di balik monumen tersebut yang berisikan peran dan perjuangan pahlawan Haluoleo yaitu, Tahun 1520-1530 Sebagai Panglima Perang di Kerajaan Konawe, Mekongga (Kolaka) & Moronene. Tahun 1530-1538 Menjadi Raja Muna dengan Gelar Lakilaponto. 1538 Haluoleo (Lakilaponto) Berhasil Mengalahkan dan Membunuh Bajak Laut Tobelo di Bantu Portugis di Boneitiro. 1539-1541 Diangkat Menjadi Raja Buton dan Tahun 1541 di Lantik Menjadi Sultan Buton Dengan Gelar “Sultan Qimuddin halifatul Hamzil Setelah Wafat dengan Gelar ”Murhum”.

6. Petualangan Haluoleo

Pada bagian ini membahas tentang petualangan Haluoleo yang akan di masukan dalam sebuah *Game* yang akan di bagi menjadi lima babak.

Babak I Masa Kecil Pahlawan Haluoleo

Berisikan Cerita Sosok Pahlawan Haluoleo pada masa kecil, adapun potongan cerita yang di masukan yaitu “Murhum lahir di

istana raja Muna Sugimanuru. Di Muna ia bernama La Kilaponto dan di Buton bernama Timbang-Timbangan dan kemudian terkenal dengan Murhum. Menurut penuturan lisan turun temurun Murhum berperawakan sedang, tetapi kuat, tangkas dan gagah. Sejak kecil ia sudah memperlihatkan sifat-sifat kepemimpinan yang terhormat, santun, berbudi pekerti halus tetapi tegas, suka menolong teman-temannya tetapi bersikap keras terhadap siapa saja yang berbuat tidak jujur. Karena itu ia sangat disayangi oleh ayahnya Sugimanuru, raja Muna. Ia banyak mendapat bimbingan dari ayahnya tentang kepemimpinan, akhlak mulia, ilmu kepahlawanan, dan latihan-latihan ketangkasan menaklukkan musuh. Suatu pagi Murhum duduk bersimpuh di hadapan ayahnya dan menceritakan tentang mimpinya semalam. Ia melihat dirinya menjadi besar sekali. Dalam posisi berjongkok kedua lututnya bertumpu, berlutut di Buton, Muna di bawahnya dan kedua tangannya menjangkau daratan Konawe dan Moronene. Mendengar itu raja Sugimanuru tertegun dan kemudian berkata bahwa daerahdaerah itu adalah negeri-negeri leluhurnya. (Saidi, 2010:18)

Babak II Haluoelo yang Sedang Berlatih

Raja Muna Sugimanuru ingin sekali melihat puteranya Murhum menjadi seorang calon pemimpin kerajaan Muna yang sempurna, baik dari segi adat istiadat, akhlak yang mulia, kesatriaan dan sebagainya. Untuk itu, ia harus pergi belajar di istana raja Buton V

(Raja MulaE), paman dari pihak ibunya. Dalam tradisi raja-raja Buton diterapkan sistim pengangkatan untuk para pemimpin masa depan melalui sistim pengkaderan yang sistematis secara khusus. Lembaga kaderisasi ini kemudian bernama Belobamba untuk kaum bangsawan dan Belobaruga untuk kaum Walaka. Raja Muna Sugimanuru kemudian mengutus beberapa orang kepercayaannya mengantarkan Murhum ke istana Raja Buton dengan permohonan kiranya dapat diterima sebagai anggota lembaga kaderisasi kepemimpinan kerajaan. Keinginan raja Muna itu diterima baik oleh raja Buton Raja Muale. Selama Murhum ditempa dalam lembaga kaderisasi kepemimpinan itu telah memperlihatkan sifat-sifat kepemimpinan yang handal bahkan dalam usianya yang masih terbilang remaja itu ia telah mampu turut mengatasi beberapa persoalan kemandirian negara. (Saïdi, 2010:21)

Babak III Penyerangan Pasukan Bajak Laut

Pada suatu hari datang laporan dari Buton Timur sekitar Wasuamba bahwa ada rombongan bajak laut yang semuanya berkulit putih. Raja Mulae segera memerintahkan sebuah pasukan untuk menghalau para bajak laut itu. Murhum yang relatif berumur masih muda turut pula dalam pasukan kerajaan itu. Segera terjadi bentrokan senjata antara pasukan kerajaan Buton dengan para bajak laut tersebut. Ternyata pihak bajak laut yang berkulit putih itu sudah menggunakan senjata api. Karena itu pasukan Murhum memilih taktik perang gerilya dengan menggunakan sumpit dan tombak sambil berlindung di semak

belukar sekitar pantai. Siasat perang gerilya tersebut ternyata berhasil menghalau musuh yang akhirnya mereka kembali ke kapalnya dan berlayar meninggalkan beberapa korban perang. Salah satu kuburan peninggalan mereka sampai sekarang masih ada. Penduduk setempat menyebutnya kuburan Pangalasa Magela. Besar kemungkinan bahwa yang dimaksud Pangala Magela itu adalah anak buah Magelhaens yang melakukan ekspedisi keliling dunia tahun 1519-1523 M. Ketika mereka melintasi Philipina, terjadi pertempuran dengan penduduk asli di sana. Salah satu kapal mereka bernama Termidas berhasil dihancurkan oleh orang-orang Philipina dan Magelhaens turut terbunuh dalam peristiwa itu. Pelayaran ekspedisi itu dilanjutkan oleh Kapal Victoria dan karena mengalami kerusakan terpaksa singgah di pantai Timur pulau Buton (sekitar Wasuamba) untuk diperbaiki. Peristiwa itu terjadi pada tahun 1521 M. (Saidi, 2010:22)

Babak IV Perang Melawan Pasukan Mekongga

Murhum Menjadi Raja Konawe Sementara Murhum menekuni tugasnya di istana raja Buton dan berupaya keras mendalami berbagai ilmu kenegaraan dan kekesatriaan, tiba-tiba ia menerima berita dari kakeknya raja Tiworo bahwa neneknya Wasitao sudah meninggal dunia dan meminta segera ia berangkat ke Konawe mengurus warisan peninggalan neneknya tersebut di Konawe (La Umbu BA). Pada saat yang sama Murhum diminta ayahnya raja Sugimanuru berangkat ke Konawe untuk membantu pasukan negeri

kakeknya itu yang sedang mendapat serangan hebat dari pasukan kerajaan Mekongga (La Ode Masiri). Keberangkatan Murhum ke Konawe oleh Raja Mulae diberikan sepasukan orang-orang pilihan dari daerah Watumotobe (Kapontori). Pilihan Raja Mulae jatuh kepada orang-orang Watumotobe karena kondisi alam Watumotobe relatif sama dengan alam Konawe (bahasa Wolio: Koonu uwe) artinya daerah yang berhutan belukar dan banyak air, sehingga bila mengalami sesuatu kesulitan diharapkan dapat diatasinya dengan mudah.

Rombongan Murhum akhirnya tiba di muara sungai Sampara. Dari sana mereka berjalan kaki menuju Unaaha ibukota Kerajaan Konawe. Setelah berjalan melalui hutan, gunung-gunung dan lembah-lembah serta melewati beberapa sungai tibalah mereka dengan selamat di Unaaha. Mereka segera mencari keluarga ibunya (Wa Sitao) dan ternyata adalah Mokole Konawe. Namun siapa nama mokole itu tidak diperoleh informasi yang jelas. Kedatangan Murhum beserta pasukannya itu disambut gembira oleh mokole Konawe karena memang bertepatan dengan kesulitan yang dihadapi negerinya yaitu sedang menghadapi perang melawan kerajaan Mekongga. Lebih-lebih setelah mokole meyakini kemampuan Murhum beserta pasukannya, ia lalu memberi kepercayaan kepada Murhum untuk memimpin pasukan Konawe bersama pasukan Murhum untuk bersama-sama menggempur pasukan Mekongga.

Demikianlah setelah semua persiapan mantap, pasukan kerajaan Konawe bersama-sama pasukan Murhum dibawah komando Murhum mulailah bergerak menuju ke arah pasukan Mekongga. Menurut riwayat serangan pasukan pimpinan Murhum itu dimulai lewat tengah malam dimana pasukan Mekongga sedang tidur nyenyak. Disinilah sebenarnya keunggulan taktik perang Murhum. Ia sangat pandai menggunakan waktu, situasi dan kondisi dalam menyerbu musuh. Serangan mendadak di tengah kegelapan malam itu membuat pasukan Mekongga kalang kabut dan menimbulkan banyak korban diantara mereka. Mereka tidak sempat melakukan perlawanan berarti menghadapi gempuran pasukan Murhum secara tiba-tiba itu. Peperangan itu berakhir dalam waktu singkat karena akhirnya pasukan Mekongga mengakui kekalahannya atas pasukan Konawe pimpinan Murhum itu. Setelah perang usai, kembalilah Murhum beserta pasukannya ke ibukota Unaaha. Mereka disambut dengan gembira sekali oleh mokole beserta para tokoh adat dan masyarakat Konawe. Dalam upacara kemenangan perang itu, Murhum digelar “La Tolaki” oleh mokole sebagai penghargaan dan penghormatan atas jasanya memenangkan peperangan atas pasukan Mekongga.

Babak V Asal Mula Gelar Haluoleo

Ketika itu mokole Konawe sudah tua sekali dan merasa sudah tidak mampu lagi melaksanakan tugasnya sebagai mokole. Karena itu tidak lama sesudah selesai peperangan dengan Mekongga ia

memanggil para petinggi adat untuk bermusyawarah. Dalam pertemuan itu mokole menyampaikan maksudnya bahwa ia merasa sudah tiba saatnya jabatan mokole Konawe diserahkan kepada generasi yang masih muda, berani, berbudi pekerti baik untuk memimpin Konawe. Ia pun menitip harapan agar Murhum yang sudah bergelar La Tolaki dipertimbangkan sebagai calon mokole. Saran mokole tersebut disambut dengan sikap pro dan kontra dari para hadirin. Salah seorang tokoh adat yang berasal dari daerah Lasolo mengusulkan supaya masalah penggantian mokole itu sebaiknya dimusyawarahkan kembali secara khusus oleh Sarano Konawe dalam situasi yang lebih tenang dan pendapatnya itu disetujui mokole dan seluruh tokoh adat lainnya. Musyawarah suksesi jabatan mokole Konawe itu memerlukan waktu selama 8 hari 8 malam, barulah berakhir. Dan setelah mempertimbangkannya dari berbagaisegi maka diambil keputusan bersama bahwa yang pantas untuk menggantikan jabatan mokole adalah La Tolaki alias Murhum. Salah satu pertimbangan yang amat menentukan adalah bahwa La Tolaki termasuk keturunan anakia Konawe dan termasuk kemenakan mokole, dan sudah berjasa menyelamatkan kerajaan konawe dari serbuan pasukan Mekongga. Juga karena mokole tidak mempunyai anak lakilaki, hanya beberapa orang puteri. Masa 8 hari 8 malam musyawarah suksesi yang penuh rahasia itu mengandung makna filosofi seolah-olah La Tolaki alias Murhum dikandung oleh ibunya

dan mengalami proses kelahiran selama 8 hari 8 malam barulah dilahirkan (L Masiri). (Saidi, 2010:23)

Peristiwa musyawarah suksesi mokole yang berlangsung 8 hari 8 malam itu oleh para tokoh adat Konawe dijadikan momentum sejarah yaitu memberikan gelar “Halu Oleo” kepada La Tolaki (Murhum) dalam pelantikannya sebagai mokole (raja) Konawe. Lebih lanjut seorang tokoh Tolaki, Lettu TNI/AD Ahmad (1971) berasal dari Pohara Kecamatan Sampara mengatakan bahwa Halu Oleo dilahirkan oleh ibunya setelah 8 hari 8 malam mengalami proses kelahiran. Bahkan Halu Oleo lahir bersama sebilah keris senjata ampuhnya. (Saidi, 2010:24)

C. Target Audiens

Pada era teknologi saat ini, masyarakat sudah sangat akrab dengan penggunaan alat digital, anak muda jaman sekarang sedang maraknya penggunaan *Smartphone*, tidak hanya sebagai alat komunikasi *Smartphone* juga dapat digunakan untuk mencari informasi serta ilmu. namun pada kenyataannya kebanyakan remaja menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game*, jarang untuk belajar apalagi untuk mencari informasi seputar kebudayaan dan cerita sejarah lokal di Sulawesi Tenggara.

Sulawesi Tenggara khususnya kota Kendari didominasi oleh tiga suku diantaranya Tolaki, Muna, dan Buton. Dari suku tersebut memiliki beragam kebudayaan dan cerita sejarah yang saling berkaitan. Namun akibat perkembangan zaman dan teknologi beragam kebudayaan dan cerita

sejarah lokal tersebut mulai terlupakan, bahkan sebagian remaja di kota Kendari sudah tidak mengenal rumah adatnya sendiri, bahkan sulit mengenali baju adatnya, serta beragam kebudayaan lainnya. Tidak hanya itu, sebagian remaja di Kendari kurang mengetahui cerita sejarah lokal disebabkan kurangnya media serta informasi yang membahas tentang itu.

Oleh karena itu, remaja di kota Kendari yang terpengaruh oleh perkembangan zaman, dengan perilaku yang memanfaatkan *Smartphone* sebagai gaya hidup serta memiliki pengetahuan yang minim tentang kebudayaan serta cerita lokal Sulawesi Tenggara, merupakan salah satu target potensial dalam perancangan *game*. namun *game* ini bisa dimainkan oleh seluruh generasi muda di Indonesia, sebagai *game* edukasi untuk menambah wawasan.

Adapun segmentasinya jika di spesifikkan adalah sebagai berikut:

SEGMENTASI	TARGET AUDIENS
GEOGRAFI	Negara : Indonesia Provinsi : Sulawesi Tenggara Kota : Kendari
DEMOGRAFI	Usia : 10-21 tahun Status ekonomi : Ekonomi menengah
PSIKOGRAFI	Gaya hidup : Modern Kepribadian : Aktif
SEGMENTASI PERILAKU	Menggunakan <i>smartphone</i> sebagai gaya hidupnya, serta memiliki pengetahuan yang minim tentang kebudayaan serta cerita lokal Sulawesi Tenggara

Gambar 3.1 Tabel Target Audiens

D. Kompetitor



Gambar 4.1 *Game Perang Diponegoro*

Salah satu keluaran *game* dari *Game Lokal Indonesia* adalah *game* “Perang Diponegoro” *game* ini Mengambil karakter Pangeran Dipenogoro sebagai salah satu pahlawan Indonesia yang sangat berjasa untuk membebaskan Indonesia dari penjajahan. *Game* ini tidak menceritakan sejarah lengkap tentang Pangeran Diponegoro. *Game* ini diperankan oleh Pangeran Diponegoro untuk mempertahankan wilayah Jawa dari serangan kolonial.



Gambar 4.2 Tampilan Opening Game Warrior Lolai

Game Warrior Lolai, *Game* ini terinspirasi dari objek wisata Lolai atau sering disebut sebagai Negeri di atas Awan bertempat di Toraja Utara Sulawesi. Tujuan Utama *Game* ini adalah sebuah petualangan untuk dapat sampai ke lokasi objek

wisata tersebut dengan melewati beberapa musuh yang ada. Dalam *game* ini pengguna dapat mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. *Game* ini menjadi saingan karena memiliki persamaan mengangkat budaya lokal.



Gambar 4.3 *Game* Edukasi Berpetualang.
(Sumber: Playstore)

Berpetualang adalah *game* yang mengajak pemain untuk berpetualang melakukan kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan sehari-hari. Seperti pergi ke sekolah, sarapan pagi, belajar, dan lain-lain. Cara mainnya mudah, pilih kegiatan yang akan dimainkan, lalu tinggal mengikuti langkah dari suara yang ada.

E. Konsep Desain

1. Konsep dan Strategi Desain

Dalam perancangan *game* Petualangan Haluoleo konsep desain yang diangkat adalah Haluoleo, dimana setiap bagian desain perancangannya memberi visual kesan peperangan dan perjuangan pahlawan Haluoleo masa lalu. Selain itu, jika di artikan secara etimologi, dalam bahasa Tolaki *Halu* (delapan) *Oleo* (Hari) maka, bagian desain perancang akan mengangkat tema delapan yaitu terdapat delapan bagian petualangan Haluoleo dan hari, yang divisualkan dalam bentuk matahari.

Dari segi pewarnaan perancang mengangkat warna hijau sebagai warna primer Hijau dan setiap warna akan di beri sedikit efek warna coklat untuk memberi kesan masa perjuangan Haluoleo, Warna hijau sebagai adalah perlambang kesuburan, dan warna ini menunjukkan Kabupaten Kendari. Bahwa di Kabupaten Kendari baik untuk masa kini maupun masa-masa yang akan datang, Kendari sebagai ibu kota Sulawesi Tenggara sebagai tempat perjuangan pahlawan Haluoleo.

2. Konsep dan Strategi Komunikasi

a. Materi Komunikasi

Dari hasil Analisa materi komunikasi yang di bahas sebelumnya, berikut beberapa objek yang akan di angkat dalam perancangan *game* :

1. Senjata Tradisional
2. Rumah Adat Lokal Sulawesi Tenggara
3. Makanan Lokal
4. Motif Hias
5. Lokasi Sulawesi Tenggara

Adapun materi komunikasi dari kisah sejarah dan tokoh Haluoleo yang akan di angkat dalam perancangan *game* adalah sebagai berikut:

1. Pahlawan Haluoleo
2. Jasa perjuangan pahlawan Haluoleo
3. Asal mula gelar Haluoleo
4. Pengenalan nama La kilaponto dari suku Muna
5. Pemberian Julukan Murhum dari suku Buton

3. Konsep dan Strategi Visual

a. Tipografi



Gambar 5.1 Tampilan *Game* Harvest Moon dan Spectral Soul

Dari beberapa *game* yang sejenis, kebanyakan *game* memakai jenis font Serif yaitu huruf tanpa kaki, seperti halnya *game* Petualangan Harvest Moon, dan *game* Spectral Soul.

Berikut beberapa jenis *font* dalam *game*:

Game Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

SF SPALSTICK

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Karena perancangan *game* ini mengangkat seputar budaya yaitu tentang kebudayaan lokal Sulawesi Tenggara dan cerita sejarah Haluoleo, maka penulis memilih beberapa alternatif *font*:

Trajan Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

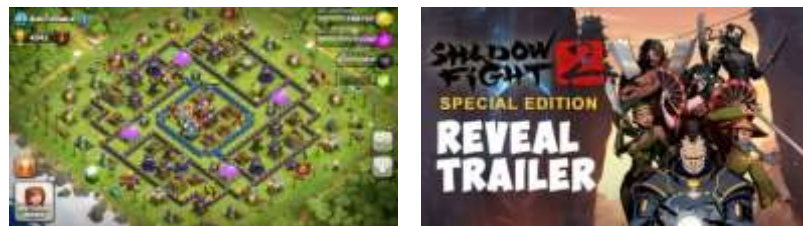
1234567890

SF Cartoonist

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

b. Warna Bentuk dan Gaya


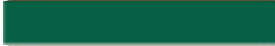

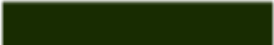




Gambar 5.2 Tampilan *Game Clash of Clans* dan *Shadow Fight 2*

Warna yang digunakan dalam pembuatan sebuah video *game* biasanya menggunakan warna cerah, kontras dan memiliki kedalaman warna sehingga terkesan tiga dimensi (3D). seperti halnya *game Clash of Clans* (COC) dan *Shadow Fight 2* yang menggunakan gradasi warna tertentu dan pewarnaan yang gelap, kedua *game* ini merupakan referensi pewarnaan dalam perancangan *game* Petualangan Haluoleo. Jika ditinjau dari segi cerita petualangan Haluoleo, cerita ini mengangkat sejarah masa lalu dengan begitu alternatif warna yang digunakan oleh penulis adalah warna-warna gelap. dengan tema *classic*.



Gambar 5.3 Tampilan Game Shadow Fight 3

		
R: 114 G: 112 B:46	R: 8 G: 87 B:68	R: 114 G: 112 B:46
		
R: 24 G: 44 B:1	R:3 G: 0 B:114	R: 108 G: 0 B:0

Gambar 5.4 Tampilan Warna yang akan digunakan



Gambar 5.5 Tampilan Game Harvest Moon, Ninja Saga.

Dari beberapa *game* sejenis, salah satunya Harvest Moon. *Game* dan Ninja saga dengan jenis *Game* RPG petualangan, *game* Harvest Moon memiliki bentuk tampilan 3D dengan gaya grafis resolusi yang rendah dengan jenis gambar Bitmap dan *game* ninja saga memiliki tampilan 2D, dengan gaya grafis resolusi tinggi dengan jenis gambar Vektor.

Dalam perancangan ini, penulis memilih alternatif Bentuk dan Gaya *game* yaitu seperti game Ninja Saga, namun jenis *game* yang akan di rancang yaitu *adventure* (petualangan) dan *Tower Deffence* (Berperang dan mempertahankan Benteng).

4. *Branding dan Positioning*

Game Mobile Legend, *Game* keluaran perusahaan Moonton memiliki *positioning* atau nilai jual yaitu mengangkat pahlawan super dari tiap Negara, salah satunya Negara Indonesia dengan mengangkat Gatot Kaca sebagai salah satu pahlawan. *Game* ini di khususkan untuk pengguna Mobile atau *Smartphone* dan pahlawan legenda dari berbagai negara.



Gambar 5.6 Tampilan Opening *Mobile Legend*

Dari Analisis *game* tersebut, penulis akan mengangkat atau *positioning* yaitu nilai jual yaitu mengangkat pahlawan lokal Negara Indonesia, khususnya Sulawesi Tenggara yaitu Pahlawan Haluoleo. Selain itu, *game* ini juga akan menggambarkan kisah perjuangan Pahlawan Haluoleo. Dari segi *Brand*, perancang mewakili pahlawan Haluoleo sebagai perwajahan *game* ini. Salah satu *branding* atau hal yang berusaha di komunikasikan yaitu dengan memainkan *game* ini, kita bisa mengenal dan mengetahui peran pahlawan lokal Haluoleo, serta beragam kebudayaan di Sulawesi Tenggara.

F. Konsep dan Strategi Media

a. Media Utama

Dari segi media ada dua jenis media *game* yang di gunakan, yaitu *Smartphone* dengan resolusi 1368x768 Px dan *Personal Computer* (PC) dengan resolusi 1920x1080 Px, kedua media tersebut dengan rasio layar 16:9 dengan tampilan memanjang atau *Landcape*.

b. Media Pendukung

1. *X-Banner*

Digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi secara singkat yang nantinya diharapkan dapat memicu masyarakat untuk mengetahui deskripsi *game* dan mengunduh *game* Petualangan Haluoleo. Berikut Format *X-Banner* yang di gunakan:

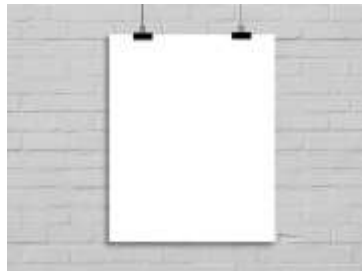


Gambar 6.1 *Mock Up X Banner*

- a) Ukuran 160 x 60 cm
- b) Bahan Albatros

2. Poster

Digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi secara singkat yang nantinya diharapkan dapat memicu masyarakat untuk mengenali dan mengunduh *game* Petualangan Haluoleo. Berikut format Poster yang digunakan:



Gambar 6.2 *Mock Up* Poster

- a) Ukuran 29,7 x 42,0 cm
- b) Bahan Kertas *Kinstruk*

3. gantungan kunci dan pin



Gambar 6.3 *Mock Up* Pin

dapat memicu masyarakat untuk mengenali tempat dan karakter dalam game serta berisikan informasi untuk mengunduh *game*.

- a) Ukuran 5,8 cm
- b) Bahan plastik dan stiker
- c) Teknik cetak digital

4. Televisi Layar Datar

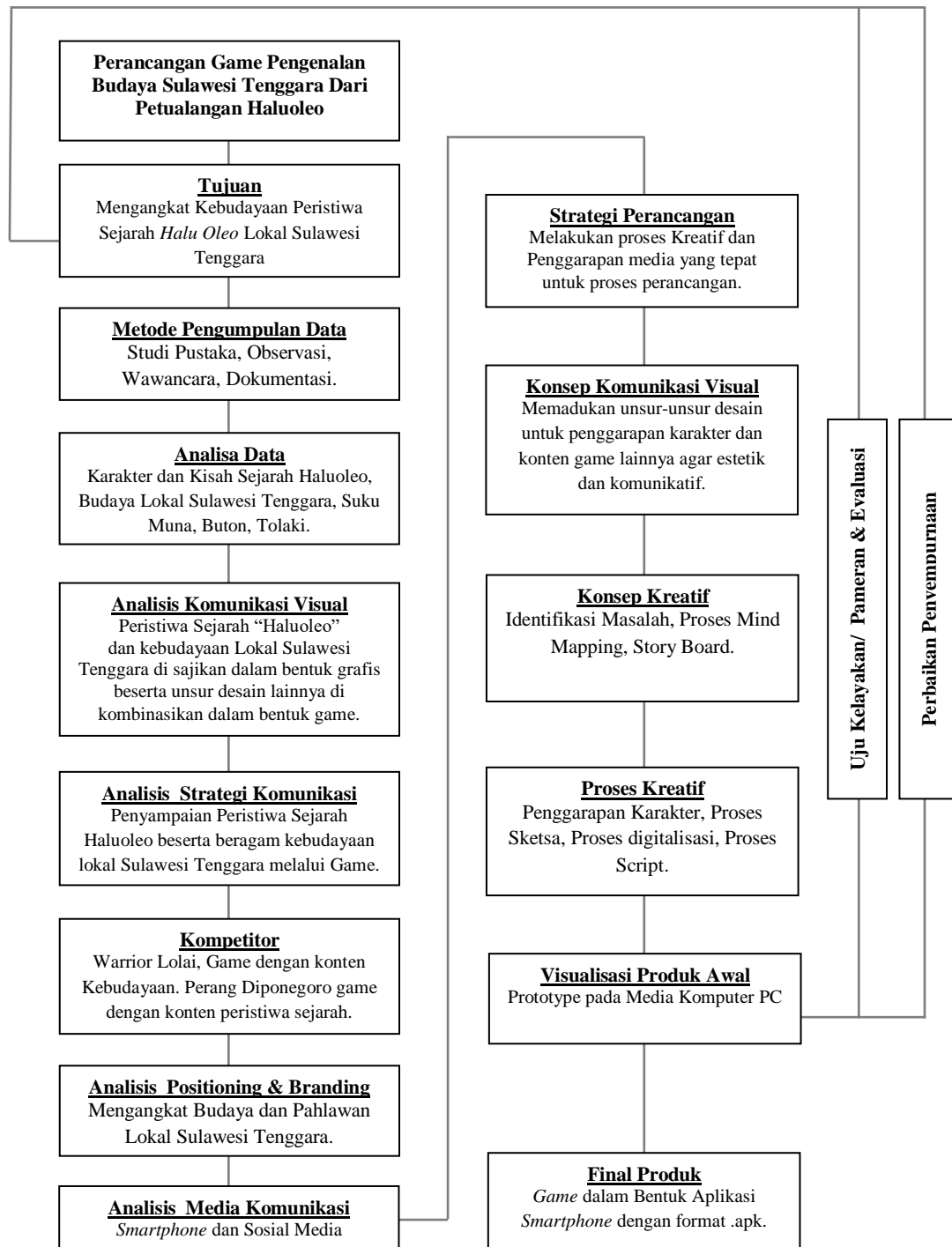


Gambar 6.4 Televisi Layar Datar

Digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi secara singkat yang nantinya diharapkan dapat memicu masyarakat untuk menonton video *teaser* dan informasi untuk mengunduh *game* Petualangan Haluoleo Berikut format Poster yang digunakan:

- a) Ukuran 32 *Inch screen*
- b) Layar Digital
- c) Perbandingan Layar 19:6

G. Skema Perancangan



Gambar 6.55 Bagan Skema Perancangan

BAB IV

PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL

A. Perancangan

1. Pra Desain

a. *Mind Mapping* (Pemetaan Gagasan)

Pada proses *mind mapping* atau pemetaan gagasan. Ide atau gagasan yang diperoleh kemudian dicatat, proses ini dilakukan untuk memperoleh gambaran besar dari konsep pikiran yang kemudian dikembangkan untuk dijadikan solusi atau ide-ide baru pada perancangan *game* Petualangan Haluoleo.



Gambar 7.1 Bagan *Mind Mapping*

b. Explorasi Visual

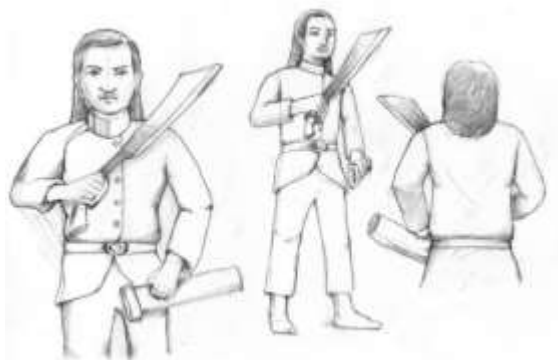
1) Karakter Utama Pahlawan Haluoleo

Setelah melakukan proses dokumentasi pada monumen Pahlawan Haluoleo di KOREM 143 Haluoleo Kota Kendari, maka didapatlah karakter Pahlawan Haluoleo dengan empan sisi foto dengan tampak depan, samping kiri, belakang dan samping kanan.



Gambar 7.2 Dokumentasi monumen Pahlawan Haluoleo

Selanjutnya di lakukan proses sketsa pendekatan karakter pahlawan Haluoleo yang akan di jadikan karakter utama dalam perancangan ini.



Gambar 7.3 Sketsa Karakter Pahlawan Haluoleo



Gambar 7.4 Sketsa pendekatan karakter Pahlawan Haluoleo untuk game.

Selanjutnya di lakukan proses sketsa pendekatan karakter pahlawan Haluoleo, untuk dijadikan sebagai karakter utama dalam *game*, dan di buat lebih sederhana. Pada babak ke-1 petualangan Haluoleo di mulai saat dia masih kecil, oleh sebab itu dilakukan pendekatan dari karakter Haluoleo dan di sketsa dengan tampilan masih anak kecil yang aktif tujuannya untuk memperlihatkan sifat-sifat kepemimpinan yang terhormat, santun, berbudi pekerti halus tetapi tegas, suka menolong teman-temannya tetapi bersikap keras terhadap siapa saja yang berbuat tidak jujur.

2) Karakter Pendukung

Tahap selanjutnya, proses sketsa tokoh pendukung. Dalam sebuah *game* Petualangan Haluoleo ada tokoh sebagai teman, yaitu pasukan tombak dan pasukan sumpit dari kerajaan Buton serta pasukan parang dari Mekongga.



Gambar 7.5 Sketsa Karakter Pendukung sebagai teman dalam game.

Kemudian, dalam *game* petualangan Haluoleo ada karakter pendukung yaitu musuh, musuhnya seperti pasukan pemberontak dari Konawe dan pasukan bajak laut Magel Heans bersenjata api serta pasukan bajak laut menggunakan pedang.



Gambar 7.6 Pasukan tombak dari Mekongga, dan pasukan bajak laut Magel Heans.

Lokasi selanjutnya saat perjalanan Haluoleo menuju pantai dengan semak belukar Wasumba, Buton Timur. Saat penyerangan pasukan bajak laut Magel Heans.



Gambar 7.9 Lokasi panti Wasumba Buton Timur.

Selanjutnya, perjalanan pahlawan Haluoleo menuju sungai Sampara, untuk melawan pemberontakan pasukan dari Konawe.



Gambar 7.10 Lokasi Sungai Sampara.



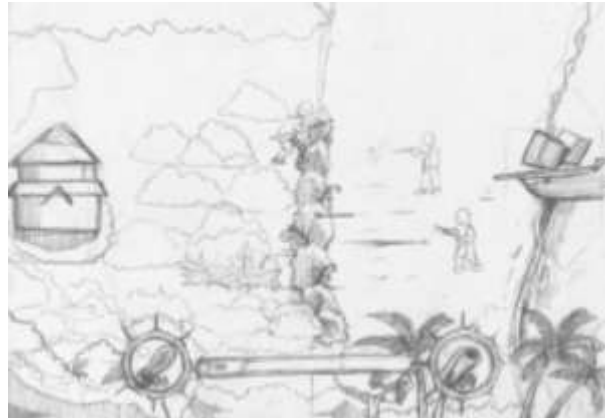
Gambar 7.11 Lokasi Perjalanan menuju Konawe

Lokasi selanjutnya saat perjalanan pahlawan Haluoleo menuju Kerajaan Konawe, yang di kenal sebagai lokasi perairan yang memiliki rawa, serta semak belukar.



Gambar 7.12 Lokasi Perjalanan menuju Konawe

Lokasi Terakhir, saat perjalanan pulang dari Kerajaan Mekongga Menuju Unaaha. Dalam cerita petualangannya, bahwa daerah Unaaha dikenal sebagai daerah yang memiliki banyak air dan rawa.



Gambar 7.13 Sketsa Ilustrasi Perang Melawan Bajak Laut Magel Heans.

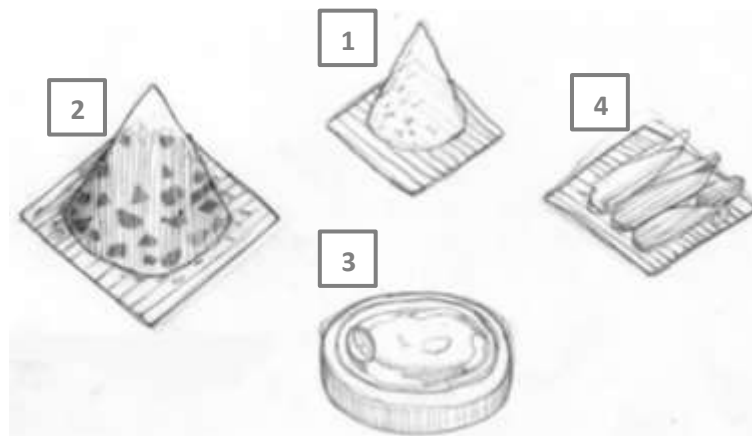
lain dalam *game*, yaitu ilustrasi perang saat melawan penyerangan pasukan bajak laut Magel Heand di Wasumba Buton Timur.



Gambar 7.14 Sketsa Ilustrasi Penyerangan Pasukan Mekongga.

Selanjutnya proses sketsa, ilustrasi penyerangan pasukan Mekongga, penyerangan ini atas strategi Pahlawan Haluoleo saat malam hari.

Konten lain dalam *game* petualangan Haluoleo adalah, cara mendapatkan *point*, untuk mendapatkan *point* penulis mengambil objek makanan lokal Sulawesi Tenggara. Adapun makanannya adalah sebagai berikut:



Gambar 7.15 Makanan Lokal Sulawesi Tenggara.

Pertama, ubi Kasuami Kasuami merupakan makanan unik dan khas daerah Sulawesi Tenggara, khususnya daerah Buton, Muna dan Wakatobi. Kasuami umumnya berbentuk tumpeng atau gunung dan berwarna putih kekuning-kuningan. Kasuami berbahan utama singkong (Ketela pohon atau ubi kayu). Kedua, Kabuto adalah ubi kayu fermentasi yang dikukus dan memiliki rasa khas, bertekstur lembek dan lentur saat dihidangkan. Biasa disajikan berbentuk potongan mirip ubi kayu segar. Kadang juga dipotong kecil sebesar ukuran dadu. Ketiga, Sinonggi adalah makanan pokok Suku Tolaki yang terbuat dari pati sari sagu, Nama sinonggi diyakini budayawan lokal berasal dari kata posonggi. *Posonggi* atau *o songgi*

(bahasa Tolaki) merupakan alat mirip sumpit terbuat dari bambu yang dihaluskan dengan ukuran panjang kurang dari sepuluh sentimeter. Alat inilah yang digunakan untuk mengambil sinonggi dari tempat penyajian. Keempat, *Katumbu Gola* adalah salah satu makanan khas pulau Muna/Muna Barat yang paling saya sukai. Makanan ini adalah olahan jagung yang diisi kedalam kulit jagung. Biasanya ada dua varian rasa yaitu rasa original dan gula merah atau masyarakat sekitar biasanya menyebutnya *Katumbu Gola*. Semua makanan tersebut di masukan sebagai makanan untuk mendapatkan *point*, masing-masing makanan memiliki lima belas *point*.

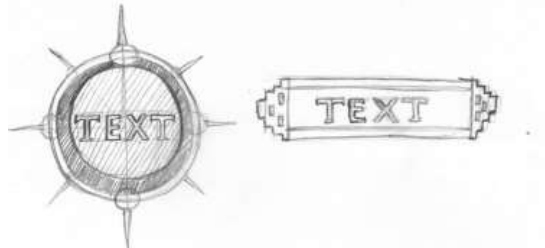
4) *Layout*

Layout atau desain tata letak pada *game* Petualangan Haluoleo di garap dari bentuk motif kain tenun Tolaki untuk memberikan citraan *game* lokal sekaligus memperkenalkan motif hias dari Sulawesi Tenggara.

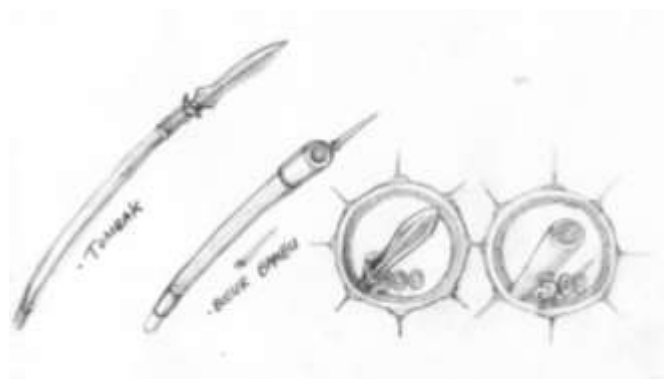


Gambar 7.16 *Motif Kain Tenun Khas Suku Tolaki.*

Dalam *game* Petualangan Haluoleo, memiliki beragam tombol sebagai *User Interface* (UI) untuk mempermudah dalam memainkan *game*, baik yang berisikan perintah perpindahan *Scene*, atau tombol untuk bermain *game*.



Gambar 7.20 Bentuk Tombol perintah dalam game.



Gambar 7.21 Tombol Menyerang dan Bertahan.

Selain itu ada tombol tambahan yaitu, tombol menyerang dan bertahan. Tombol menyerang berisikan perintah untuk menyerang, namun di butuhkan beberapa *point* untuk perintah menyerang, dan tombol bertahan berisikan perintah untuk bertahan dari serangan musuh namun di butuhkan beberapa *point* untuk mengaktifkan perintah itu.

Selain itu, motif tenun Tolaki juga di terapkan pada desain tiap *Scene* atau tampilan pada bahian-bagian *game*, sbagai *Layout* dan hiasan untuk memberikan kesan *game* lokal dari Sulawesi tenggara. Adapun penerapan desain motif Tolaki di gunakan pada *scene* dalam *game*, adalah sebagai berikut:



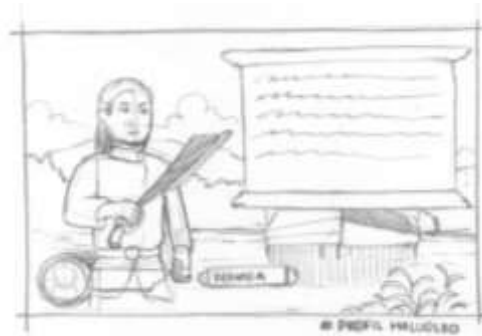
7.22 Sketsa *Opening Game*.

Motif tenun tolaki di terapkan pada pembukaan *game* Petualangan Haluoleo pada *bar loading*, atau garis untuk menunggu pemuatan *game* untuk berpindah *scene*.



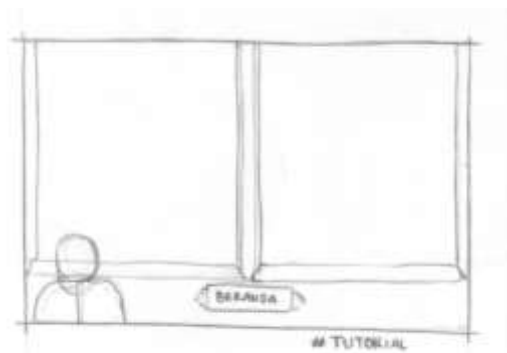
Gambar 7.23 Sketsa Halaman Utama.

Selanjutnya pada *Scene* beranda atau halaman utama pada *game* ini motif hias digunakan pada bagian kiri dan kanan. Halaman utama berisikan beragam menu dari *game*.



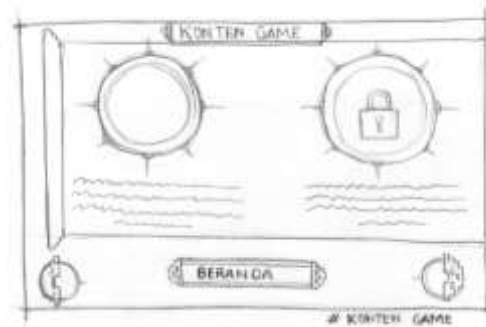
Gambar 7.24 Sketsa Profil Haluoleo.

Pada bagian *scene* Profil Haluoleo, motif ini digunakan sebagai hiasan pada papan informasi yang berisikan tulisan penjelesan dari data diri serta jasa pahlawan Haluoleo.



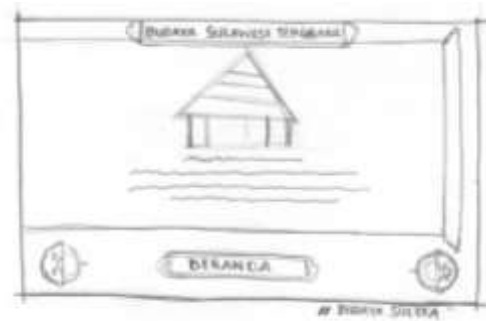
Gambar 7.25 Sketsa Halaman Tutorial.

Bagian tutorial berisikan tata cara bermain *game* serta tips untuk memainkan *game* petualangan Haluoleo. Hiasan motif di gunakan pada papan informasi serta tombol untuk perpindahan *scene*.



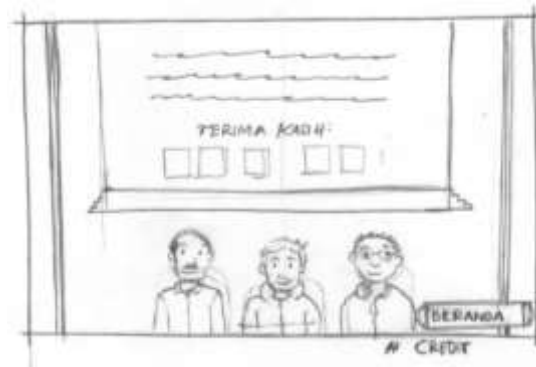
Gambar 7.26 Sketsa Halaman Konten Game.

Konten *game* berisikan informasi tambahan sebagai penjelasan dalam *game*. motif ini digunakan pada papan informasi serta penghias tombol dan judul *Scene*.



Gambar 7.27 Sketsa Halaman Budaya Sultra.

Budaya Sultra atau Sulawesi Tenggara, berisikan informasi penjelasan ilustrasi gambar terkait budaya dalam *game* petualangan Haluoleo.



Gambar 7.28 Sketsa Halaman *Credit*.

Selanjutnya pada *Scene* berisikan informasi peran orang yang terlibat dan produser, instansi, kampus yang mendukung pada pembuatan *game* Petualangan Haluoleo serta ucapan banyak terima kasih .

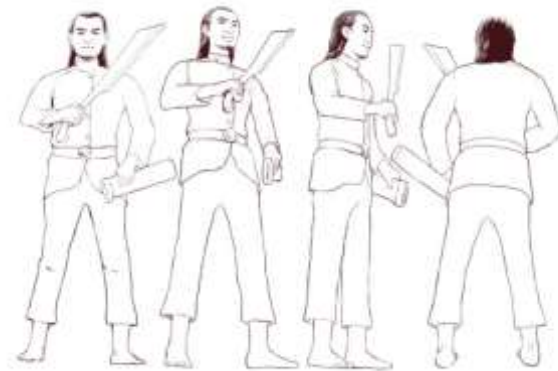


Gambar 7.29 Sketsa Halaman Lanjutan Petualangan Haluoleo.

Terakhir, *Scene* Petualangan HaluoleoII, bagian ini berisikan informasi singkat, lanjutan cerita petualangan haluoleo.

2. Proses Digitalisasi

Setelah melakukan proses sketsa yang dilakukan secara manual dengan menggunakan pensil, maka tahap selanjutnya adalah penulis melakukan proses digitalisasi. Proses digitalisasi ini dibantu dengan beberapa aplikasi grafis seperti Pentool Sai dan Adobe Photoshop. Adapun hasil digitalisasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 8.1 Proses *Line Art* karakter Haluoleo.



Gambar 8.2 Proses Pewarnaan karakter Haluoleo.

Setelah melakukan proses pewarnaan, selanjutnya dilakukan pendekatan karakter pahlawan Haluoleo untuk menjadi tokoh utama dalam *game* yang di buat lebih sederhana, karakter yang di buat ada dua yaitu saat Haluoleo masih kecil dan telah dewasa .



Gambar 8.3 Proses digitalisasi karakter Haluoleo masih kecil.



Gambar 8.4 Proses digitalisasi karakter Haluoleo saat dewasa.

Selanjutnya proses pewarnaan di lakukan menggunakan Adobe Photoshop, kemudian tiap gambar di pisah beberapa lapisan berupa *layer* agar menjadi bahan atau *asset* dalam pembuatan *game* dengan menggunakan software Unity.



Gambar 8.5 Proses pewarnaan karakter Haluoleo menggunakan Photoshop.



8.6 Proses pemisahan lapisan gambar.



Gambar 8.7 Proses *Layout* menggunakan Photoshop.

3. Desain Game

Setelah melakukan proses digitalisasi berikut adalah hasil desain perancangan *game* Petualangan Haluoleo:



Gambar 8.8 *Scene Opening Game*.

Pada bagian *Scene Opening*, berisikan pembukaan *game* Petualangan Haluoleo dengan ilustrasi pahlawan Haluoleo yang memegang senjata tradisional parang Ta awu dan terdapat beragam rumah adat di depannya seperti rumah adat Bharuganodari suku Muna, Komali dari suku Tolaki dan Malige dari suku Buton.



Gambar 8.9 *Scene Beranda*.

Bagian Beranda berisikan beragam menu yaitu Profil Haluoleo, berisikan data diri dan catatan perjuangan pahlawan Haluoleo. Tutorial, berisikan tata cara bermain *game* dan penjelasan serta tips. Konten *Game*, berisikan peta atau tahap petualangan Haluoleo. Budaya Sultra, berisikan penjelasan kebudayaan lokal Sulawesi Tenggara yang ada dalam *game*. Info *Game*, berisikan informasi tambahan dari *game*. Petualangan Haluoleo II, berisikan informasi singkat petualangan Haluoleo yang selanjutnya. *Credit*, berisikan informasi pembuat *game* serta pihak yang terlibat. Keluar, Berisikan pintasan untuk keluar dari *game*.



Gambar 8.10 Scene Profil Haluoleo.



.Gambar 8.11 Scene Credit.



Gambar 8.12 Scene Tutorial.



Gambar 8.13 Scene Konten Game



Gambar 8.14 Scene Budaya Sultra.



Gambar 8.15 *Scene Awal* Petualangan Haluoleo.



Gambar 8.16 *Scene Chapter I* Petualangan Haluoleo Pada Level 1.



Gambar 8.17 *Scene Chapter II* Petualangan Haluoleo Saat Sedang Latihan.



Gambar 8.18 *Scene Chapter III* Haluoleo dikerajaan Buton.



Gambar 8.19 *Scene Chapter IV* Perang Melawan Pasukan Bajak Laut Magel Heans.



Gambar 8.20 *Scene Chapter V* Laporan Penyerangan Kerjaan Konawe oleh Mekongga.



Gambar 8.21 *Scene Chapter VI* Sungai Sampara.



Gambar 8.22 *Scene Chapter VII* Perang Dimalam Hari Melawan Pasukan Mekongga .



Gambar 8.23 *Scene Chapter VIII* Asal Mula Gelar Haluoleo.

2. Proses *layout game*



Gambar 8.26 Proses *layout* menggunakan Aplikasi Unity.

Sebelum menyusun *layout* hal pertama yang dilakukan adalah menentukan ukuran kanvas yaitu 1920 x 1080 pixel. Selanjutnya dilakukan penyusunan gambar berdasarkan lapisan atau layer sesuai urutan.

3. Proses Pembuatan Animasi



Gambar 8.27 Proses Pembuatan Animasi dengan teknik rekam.

Selanjutnya dilakukan proses pembuatan animasi. Proses animasi terbagi menjadi dua yaitu teknik animasi rekam dan animasi animasi dengan kumpulan gambar. Pada teknik animasi rekam, Setiap gambar memiliki pergerakan animasi yang berbeda-

beda. Teknik pembuatan animasi dengan cara merekam pergerakan tiap gambar agar memiliki tampilan yang menarik saat dibuka.



Gambar 8.28 Teknik animasi dengan kumpulan gambar.

Proses pembuatan animasi dengan kumpulan gambar dilakukan pada menu Sprite Editor pada aplikasi Unity. Teknik Pembuatan animasi ini dengan cara memecah kumpulan gambar, lalu tersusun otomatis menggunakan Sprite Editor.

4. Proses pemasukan *Script*



Gambar 8.29 Proses pemasukan *script* pada *scene opening*.

Setelah proses layout dan animasi selanjutnya di berikan perintah berupa *script* agar animasinya berjalan lancar sesuai waktu yang di tentukan dan dapat dilakukan perpindahan *scene* atau menuju tampilan *game* selanjutnya.



Gambar 8.30 Proses pemasukan *script* pada *gameplay* Petualangan Haluoleo.

Selanjutnya pemberian *script* pada *Gameplay* yaitu pola yang ditetapkan melalui peraturan dalam permainan, plot, dan hubungan antara pemain dengan permainan di mana pemain mengatasi tantangan dalam *game*. *Script* yang di masukan adalah *Control* untuk mengendalikan *game* Petualangan Haluoleo.

5. Proses menghubungkan tiap *scene*.



Gambar 8.31 Pembuatan Menu *game* Petualangan Haluoleo.

Setelah semua *scene* atau bagian dari *game* telah jadi semua *scene* tersebut di hubungkan dengan menggunakan *script* yang yang di berikan pada tiap tombol sehingga memiliki perintah dan fungsi masing-masing agar dapat terhubung sesuai dengan *scene* yang di perintahkan.

6. Proses *Build* menjadi aplikasi *smartphone*



Gambar 8.32 Proses *Build* menjadi aplikasi.

Tahap terakhir adalah proses *build* atau membangun *game* menggunakan menu Android pada aplikasi Unity, pada *game* Petualangan Haluoleo memiliki 43 *scene*, semua bagian *game* disatukan menjadi aplikasi dengan format *Application Package File* (.apk) dengan ukuran 1920x1080 pixel dengan mode *landscape* sehingga bisa di mainkan pada *smartphone*.

B. Hasil Perancangan

a. Media Utama

1. Smartphone

Berikut adalah beberapa contoh final desain dari tampilan Game Petualangan Haluoleo dengan layar smartphone dengan resolusi 1368 x 768 pixel dan perbandingan layar 16:9 memanjang atau *Landscape*.



Gambar 9.1 *Opening Game Petualangan Haluoleo dengan Media Smartphone.*



Gambar 9.2 Final Desain *Scene Beranda*.



Gambar 9.3 *Scene Profil Haluoleo.*



Gambar 9.4 Final Desain Tutorial.



Gambar 9.5 Final Desain Konten Game.



.Gambar 9.6 Final Desain *Credit*.



Gambar 9.7 Final Desain Awal Petualangan Haluoleo.



Gambar 9.8 Final Desain Scene Chapter I.



Gambar 9.9 Final Desain Scene Budaya Sultra.



Gambar 9.10 Final Desain Chapter II.



Gambar 9.11 Final Desain Chapter III.



Gambar 9.12 Final Desain Chapter IV.



Gambar 9.13 Final Desain Chapter V.



Gambar 9.14 Final Desain Chapter VI.



Gambar 9.15 Final Desain Chapter VII.



Gambar 9.16 Final Desain Chapter VIII.

2. *Personal Computer (PC)*

Untuk hasil desain versi PC Hampir sama dengan *Smartphone*. Hal pembeda adalah versi PC memiliki resolusi yang lebih besar yaitu 1920x1080. Berikut adalah beberapa contoh final desain dari tampilan Game Petualangan Haluoleo dengan layar *smartphone* dengan perbandingan layar 16:9 memanjang atau *Landscape*.



Gambar 10.1 *Game* Petualangan Haluoleo dengan media *Personal Computer* atau Laptop.



Gambar 10.2 Final Desain Petualangan Haluoleo dengan media *Personal Computer* atau Laptop.

b. Media Pendukung

1. Pin

Berikut adalah beberapa contoh final desain Pin dengan ukuran 5.8 cm sebagai media pendukung pengenalan Game Petualangan Haluoleo.



Gambar 10.3 Final Desain Pin Barcode untuk mengunduh game.



Gambar 11.1 Final Desain Pin logo game.



Gambar 11.2 Final Desain Pin Chapter I-VIII.

2. X-Banner

Berikut adalah contoh final desain X-Banner dengan ukuran 180 x 80 cm sebagai media pendukung pengenalan Game Petualangan Haluoleo.



Gambar 11.3 Final Desain X-Banner.

3. Poster

Berikut adalah contoh final desain Poster dengan ukuran 42 x 29.7 cm sebagai media pendukung pengenalan Game Petualangan Haluoleo.



Gambar 11.4 Final Desain Poster.

C. Pembahasan

1. Tes dan Validasi *game*

a. Uji Coba

Setelah tahap proses pembuatan *game* selesai, penulis melakukan proses uji secara acak kepada target audiens yaitu generasi muda dan pelajar menggunakan angket serta *prototype game* Petualangan Haluoleo. Adapun tambahan beberapa sampel uji coba dilakukan kepada orang yang bergelut di dunia *game*.

Adapun beberapa perwakilan sampel uji coba, akan dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 12.1 Uji coba *game* pada Siswa Sekolah Dasar.



Gambar 11.2 Uji coba *game* pada siswa Sekolah Menengah Pertama.



Gambar 12.3 Uji coba *game* pada siswa Sekolah Menengah Atas.



Gambar 12.4 Uji coba *game* pada penikmat *game*.



Gambar 12.5 Uji coba *game* pada Mahasiswa.



Gambar 12.6 Uji coba *game* pada orang yang berpengalaman pada pembuatan *game*.



Gambar 12.7 Uji coba *game* pada penanggung jawab halaman *game* Harian Fajar.

Nama : Fadhilah Fajar Ratna Heda

Jenis Kelamin : ☐ Laki-Laki ☒ Perempuan

Usia : 12 tahun

*Keterangan. (Di Centang)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?		✓			
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluooleo" Melalui Sebuah Game?			✓		
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	✓				
4.	Apakah Anda Setuju Penampikan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?	✓				
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?		✓			
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?			✓		
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?	✓				
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?		✓			

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihannya?

Jadi, hal yang menarik dalam game ini adalah kita dapat mengetahui budaya - budaya Sultra dan Peran Perjuangan Pahlawan Haluoleo dan petualangan dalam game ini sangat seru dan tokoh - tokohnya juga menarik

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

Hal yang tidak menarik adalah saat memainkannya itu susah banget untuk melompat jadi saya sedikit emosi ^^

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

Saran saya adalah game ini sebaiknya lebih di permudah cara lompatnya dan lebih ditingkatkan kualitas gamenya agar lebih menarik

Gambar 12.8 Angket uji coba game Petualangan Haluoleo.

2. Hasil Uji *game*

Setelah dilakukan uji coba *game* dan pengisian angket. Berikut adalah hasil tanggapan dari *game* petualangan Haluoleo.

*Keterangan

SS: Sangat Setuju **S:** Setuju **N:** Netral **TS:** Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan (Di uji coba kepada 10 Orang)	SS	S	N	TS	STS
		Hitungan/orang				
1.	Apakah Anda Setuju <i>Game</i> “Petualangan Haluoleo” Layak Untuk di Mainkan?	6	3	1		
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara “Haluoleo” Melalui Sebuah <i>Game</i> ?	7	2	1		
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam <i>Game</i> “Petualangan Haluoleo”?	9	1			
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok “Pahlawan Haluoleo”?	4	6			
5.	Dengan Memainkan <i>Game</i> Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam <i>Game</i> “Petualangan Haluoleo”?	6	4			
6.	Dengan Bermain <i>Game</i> Ini , Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?	6	3	1		
7.	Apakah Anda Setuju <i>Game</i> “Petualangan Haluoleo” di Sajikan dalam Bentuk <i>Game Smartphone</i> ?	4	5	1		
8.	Setujukah Anda <i>Game</i> “Petualangan Haluoleo” di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?	2	4	3	1	

Gambar 12.9 Hasil Angket uji coba *game* Petualangan Haluoleo.

Dari hasil uji coba berupa angket dari *game* Petualangan Haluoleo sebanyak sepuluh sampel, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, *game* Petualangan Haluoleo layak untuk di mainkan, sebab dari sepuluh orang uji coba, enam orang diantaranya sangat setuju, tiga orang setuju dan satu orang netral. Kedua, Pengenalan pahlawan Haluoleo cocok melalui sebuah *game*, sebab tujuh orang diantaranya sangat setuju, dua orang setuju dan satu orang netral. Ketiga, Kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara cocok untuk di perkenalkan melalui *game*, sebab sembilan orang sangat setuju dan satu orang setuju. Keempat, sebanyak empat orang sangat setuju dengan ilustrasi penggambaran karakter *game* Haluoleo dan enam diantaranya setuju. Kelima, sebanyak enam orang sangat setuju bentuk penggambaran *game* Petualangan Haluoleo dan empat orang setuju. Keenam, dengan bermain *game* Petualangan Haluoleo dapat bermain sambil belajar sehingga dan mengetahui cerita petualangan Haluoleo dan kebudayaan lokal Sulawesi Tenggara sebab enam orang diantaranya sangat setuju, tiga orang setuju dan satu orang netral. Ketujuh, petualangan Haluoleo cocok di sajikan dalam bentuk *game smartphone* sebab empat orang diantaranya sangat setuju, lima orang setuju dan satu orang netral. Kedelapan, *game* Petualangan Haluoleo belum tergolong *game* yang mudah untuk dimainkan sebab hanya dua orang sangat setuju, empat orang setuju, tiga orang netral dan satu orang tidak setuju.

Angket uji coba *game* petualangan haluoleo memiliki kolom komentar mengenai kelebihan, kekurangan dan saran untuk pengembangan *game* petualangan Haluoleo. berikut adalah kumpulan hasil dari tanggapan dan komentar pemain *game*:

a. Kelebihan

Kelebihan yang ada dari *game* Petualangan Haluoleo dari tanggapan pemain *game* yaitu karakter *game* menarik karena menganut budaya dan gambarnya menghibur. Dapat mengetahui cerita petualangan dan asal usul Haluoleo. Animasi tampilan dalam *game* sangat menarik dan tidak membosankan. Mengangkat budaya Sulawesi tenggara sehingga menarik dan mudah untuk mengetahui. ui petualangan Haluoleo.

b. Kekurangan

Kekurangan yang ada dari *game* Petualangan Haluoleo dari tanggapan pemain *game* yaitu terlalu dekat jarak antara level, belum ada penjelasan tentang makanan serta item yang ada dalam *game*. Jarak perpindahan antara level terlalu cepat. Tombol maju dan mundur sulit di kendalikan. Kurang menggunakan senjata dalam *game*. masih ada bagian *game* yang belum lengkap.

c. Saran dan Komentar dari Pemain Game

Saran dan komentar dalam *game* Petualangan Haluoleo dari pemain *game* yaitu, sebaiknya diberi tingkatan level agar dapat dimainkan dengan nyaman. berikan tutorial dalam bentuk animasi. Tingkat kesulitan dalam *game* sebaiknya di urutkan dari level awal hingga akhir. Berikan penjelasan saat perpindahan antara dalam *game*. *Game* Petualangan Haluoleo sebaiknya di buatkan Versi PC agar lebih banyak peminatnya. Tambahkan poin setelah bermain *game*. Permudah *game* dengan menambahkan awalan pijakan yang lebih luas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil perancangan *game* Petualangan Haluoleo, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan sebuah *game* perlu diperhatikan manajemen *file* yaitu pengaturan, penyimpanan dan penamaan *file* sangat berpengaruh dalam merancang *game* agar tidak terjadi kesalahan *Script* serta kerusakan dalam *game*.
2. Pahlwan Haluoleo sebagai raja Muna ke IV, Raja Buton ke VI dan Sultan Buton Sebagai tokoh yang sangat berpengaruh di Sulawesi Tenggara, memang layak untuk di perkenalkan jasa perjuangannya kepada generasi muda agar memiliki semangat nasionalisme.
3. Kebudayaan lokal Sulawesi Tenggara harus tetap di lestarikan dan di perkenalkan kepada generasi muda dengan mengikuti tren perkembangan zaman.
4. Pemilihan media utama yang dihasilkan berupa *game smartphone* sangat relevan digunakan di era digital seperti sekarang ini dimana generasi muda pada umumnya telah memiliki *smartphone* dan dunia internet.

Dari hasil uji coba *game* Petualangan Haluoleo kepada sepuluh orang terkusus generasi muda, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita sejarah dan kepahlawanan Haluoleo yang berisikan konten budaya lokal Sulawesi Tenggara yaitu media yang di setuju oleh generasi muda dalam bentuk *game* yang memberi nilai edukasi serta kebudayaan Sulawesi Tenggara melalui media *smartphone*. *Game* ini memiliki tingkat kesulitan yang medium, serta masih memiliki kekurangan oleh sebab itu, akan dilakukan pengembangan, perbaikan dan penambahan dari *game* Petualangan Haluoleo agar dapat di nikmati kepada banyak orang.

B. Saran

Manusia adalah makhluk yang tidak luput dari kesalahan, dalam Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo ini pun masih belum sempurna dan memiliki kekurangannya. Oleh karenanya perlu dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut. Adapun beberapa saran yang bisa saya sampaikan pada kesempatan berbahagia ini antara lain:

1. Dalam menceritakan kembali kisah sejarah dalam bentuk media berupa *game* perlu diperhatikan manajemen *file* dan data yang lengkap serta perlunya menguji ulang secara rinci dan kesalahan *gamenya* kepada ahlinya serta keakuratan cerita

harus di perhatikan dan di verifikasi ulang kepada yang ahlinya yaitu budayawan dan *game developer* agar apa yang nantinya saat disampaikan kepada masyarakat khususnya generasi muda melalui media yang dirancang agar bisa dapat dipertanggungjawabkan.

2. Selain itu, sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual agar kiranya dapat menyelesaikan masalah bukan dengan keinginan diri sendiri namun berdasarkan kebutuhan masyarakat dengan memberikan solusi agar dapat menyelesaikan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat Ariska, Astari Restya Winda, 2018, Menjadi Game Developer Expert: Presentologics.
- Hamundu Mahmud, 2005, Tokoh Pemersatu Kerajaan-Kerajaan Tradisional di Sulawesi Tenggara, Simposium Internasional Pernaskahan Nusantara di Baruga Keraton Buton Sulawesi Tenggara.
- Havid Anwar dkk, 2007, Sejarah Kota Kendari, Penerbit buku pendidikan, Anggota Ikapi.
- J.Couvreur,Rene Van Den Berg, 2001, Sejarah dan Kebudayaan Kerajaan Muna, Artha Wacana Press Kupang La Kimi Batoa, 1991, Sejarah Muna, CV Astri Raha.
- Moeleong, Lexy. 2002. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rasyid Abd, 1998, Cerita Rakyat Buton dan Muna di Sulawesi Tenggara, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rustam E Tamburaka, 2007, Sejarah dan Kebudayaan Sulawesi Tenggara, Badan Riset Daerah Sulawesi Tenggara.
- Saidi, E.A Muh, 2010, Sejarah La Kilaponto-Murhum Sultan Mudammad Isa Kaimuddin Khalifatul Khamis. Yayasan Keraton Wolio Buton.

Tim Media Vista, 2009, Mengenal Adat, Budaya dan Kekayaan Alam Indonesia, Cikal Aksara.

Sumber Internet:

Ariska Hidayat, 2017, Menjadi Game Developer Expert (Online), https://www.dicoding.com/academies/47?fbclid=IwAR06dAS_nyjCugqFKYvWg8wi0Gk4hNPVfoeY1ccZ9JSSqe_hlgpOuYfnWzc#. Diakses pada 16 Desember 2018 pukul 22.09.

Cahyo Dandi, 2017, Penggunaan *Smartphone* di Indonesia Tahun 2017, [online] <http://dewina-journal.foutap.com/penggunaan-Smartphone-di-indonesia-tahun-2017/>. Diakses pada 31 Maret 2018 pukul 9.40.

Pengelola web kemdikbud, 2017, Kemendikbud Sosialisasikan Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan, [online] <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/11/kemendikbud-sosialisasikan-undangundang-pemajuan-kebudayaan>, Diakses pada 31 Maret 2018 pukul 9.49.

Rico, 2014, Rumah Adat Buton (Malige/Kamali) <http://www.indonesia-heritage.net/2014/10/rumah-adat-buton-maligekamali/>, [online], <http://www.indonesia-heritage.net/2014/10/rumah-adat-buton-maligekamali/> Diakses pada 30 Maret 2018 pukul 18.00.

LAMPIRAN

Nama : Issar Arbiullah
 Jenis Kelamin : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan
 Usia :

*Keterangan. (Di Centang ✓)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?		✓			
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluooleo" Melalui Sebuah Game?	✓				
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	✓				
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?		✓			
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	✓				
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?		✓			
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?		✓			
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?	✓				

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihannya?

Karakter gambar menarik dan mudah dipahami

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

Tidak ada tingkatan Level

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

Game sebaiknya diberi tingkatan Level agar pemain tidak bisa bermain dengan nyaman.

Nama

GILANG DAISURI

Jenis Kelamin : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan

Usia : 20 tahun

*Keterangan. (Di Centang ☒)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluooleo" Melalui Sebuah Game?	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?		<input checked="" type="checkbox"/>			
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?	<input checked="" type="checkbox"/>				
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?		<input checked="" type="checkbox"/>			
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?		<input checked="" type="checkbox"/>			

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihannya?

Kelebihan game ini kita dapat mengetahui cerita petualangan haluoleo dan juga kecil dan mengetahui makanan khas daerah sultra.

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

Tingkat kesulitannya awal & tidak berurutan gambarnya masih banyak belum lengkap seperti petualangan tentang nama makanan khas dan masih banyak belum dilengkapi.

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

Tingkat kesulitannya tidak berurutan misalkan level 1 haruslah mudah dan semakin tinggi levelnya semakin sulit agar saya merasa tertantang untuk bermain.

Nama : adnan.
 Jenis Kelamin : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan
 Usia : _____

*Keterangan. (Di Centang ☒)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluooleo" Melalui Sebuah Game?	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?		<input checked="" type="checkbox"/>			
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?		<input checked="" type="checkbox"/>			
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?	<input checked="" type="checkbox"/>				
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?		<input checked="" type="checkbox"/>			

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihannya?

Alur ceritanya, menarik untuk di pahami apa lagi dalam sebuah game memperkenalkan cerita zaman dahulu kala secara tidak langsung anak-anak yg memainkan akan mengenal cerita dongeng ini. kelebihan menarik untuk mudah di pahami

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

semua menarik. lebih mudah di pahami di tingkat kelanjutan game kedepanya.

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

- perlu perlu penambahan story agar permainan lebih menarik

Nama Muhammad Risky
 Jenis Kelamin : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan
 Usia :

*Keterangan. (Di Centang ☒)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?		<input checked="" type="checkbox"/>			
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluoleo" Melalui Sebuah Game?	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?		<input checked="" type="checkbox"/>			
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?		<input checked="" type="checkbox"/>			
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?		<input checked="" type="checkbox"/>			
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?		<input checked="" type="checkbox"/>			
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?			<input checked="" type="checkbox"/>		

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihanya?

Dalam game petualangan ini saya dapat mengetahui siapa itu Haluoleo beserta perjuangannya dalam mempertahankan wilayahnya, juga asal Haluoleo, dan kisah 3 karakter yang ditampilkan dalam game ini.

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

Kekurangannya terletak pada penjelasan jika yang didapatkan dalam saat mengumpulkan point, saya hanya mendapat fungsi apa yang sedang dilakukan haluoleo, dan pada setiap scene terlalu cepat, obstacle terlalu susah, dan durasi pada scene sangat dipotong terlalu cepat.

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

Sekarang pada awal opening permainan dengan penjelasan diperpanjang sedikit. Pada tombol mulai sebaiknya diberikan sinyal agar setelah selesai loading tombol mulai ini dapat menyala. Pada scene loading sebaiknya ditambahkan panduan dan tutorial agar yang akan terjadi selanjutnya pada scene level berikutnya agar dapat lebih dipahami. Obstacle yang lebih diperumit lagi agar saat level selanjutnya bisa lebih lebih seru. Tombol perintah di setiap scene agar diperumit lagi.

Nama M. FAIGAL HIDAYATS
 Jenis Kelamin : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan
 Usia : 17
 *Keterangan. (Di Centang ☒)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluoleo" Melalui Sebuah Game?	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?		<input checked="" type="checkbox"/>			
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?	<input checked="" type="checkbox"/>				
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?		<input checked="" type="checkbox"/>			
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?	<input checked="" type="checkbox"/>				

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihanya?

kita dapat mengenal budaya yang ada di sultra

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

Tidak ada

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

kalau bisa gamenya dimasukkan ke PC agar supaya lebih banyak penikmatnya.

Nama TRI SUDARTO SIRAJUDIN

Jenis Kelamin : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan

Usia : 21 Tahun

*Keterangan. (Di Centang ☒)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluleo" Melalui Sebuah Game?	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?		<input checked="" type="checkbox"/>			
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?	<input checked="" type="checkbox"/>				
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?	<input checked="" type="checkbox"/>				
8.	Setukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?			<input checked="" type="checkbox"/>		

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihanya?

Anuasi dan Tampilan yang di tampilkan sangat Menarik dan tidak membosankan Meskipun Mengula ngi Game bebrapakali.

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

Sebagai Pemakai Game yang Sangat Amatrs beberapa kesulitan ditemui di penggunaannya, tambah Mayu Mundus yang sulit saya kendalikan.

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

Saran, Sehap babak Sebaiknya Menambah Aulan pjakan.

Nama : Fadh Mubarak
 Jenis Kelamin : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan
 Usia : _____

*Keterangan. (Di Centang ☒)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluoleo" Melalui Sebuah Game?	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?		<input checked="" type="checkbox"/>			
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?		<input checked="" type="checkbox"/>			
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?	<input checked="" type="checkbox"/>				
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?		<input checked="" type="checkbox"/>			

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihanannya?

Karakter game menarik karena mengandung budaya. Gambar keren dan menghibur.

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

Check point kurang dekat antar stage.

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

Lebih mudah dipahami kalau saja tutorial berbentuk animasi

Nama : MUH TAUFIK

Jenis Kelamin : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan

Usia : 25 TAHUN

*Keterangan. (Di Centang ☒)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluoleo" Melalui Sebuah Game?	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?		<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?	<input checked="" type="checkbox"/>				
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?		<input checked="" type="checkbox"/>			
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?			<input checked="" type="checkbox"/>		

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihanya?

- Game Play mudah dimengerti untuk game sejenis petualangan
- Tampilan tombol permainan tepat agar pengguna lebih fokus ke layar game

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

- mungkin ada di karakter ada semacam senjata sangat terdapat banyak karakter ini jenis pahlawan yg menggunakan senjata atau senjata pedang

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

- mungkin tampilan grafis dan suara ada jumlah poin yg muncul dan display record misalkan dengan jumlah bintang

Nama : Fadhilah Fajar Ratna Heda
 Jenis Kelamin : Laki-Laki ☒ Perempuan
 Usia : 12 tahun
 *Keterangan: (Di Centang)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Tidak Setuju TS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan/Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?		<input checked="" type="checkbox"/>			
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluoleo" Melalui Sebuah Game?			<input checked="" type="checkbox"/>		
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?		<input checked="" type="checkbox"/>			
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?			<input checked="" type="checkbox"/>		
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?	<input checked="" type="checkbox"/>				
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?		<input checked="" type="checkbox"/>			

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihan nya?

Jadi, hal yang menarik dalam game ini adalah kita dapat mengetahui budaya - budaya Sultra dan Peran Perjuangan Pahlawan Haluoleo dan petualangan dalam game ini sangat seru dan tokoh - tokohnya juga menarik

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

Hal yang tidak menarik adalah saat memainkannya itu susah banget untuk melompat jadi saya sedikit emosi 😞

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

Saran saya adalah game ini sebaiknya lebih di permudah cara lompatnya dan lebih ditingkatkan kualitas gamenya agar lebih menarik

Nama Zaqwan Rafi As'ad H.

Jenis Kelamin : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan

Usia : 10 Tahun

*Keterangan: (Di Centang)

SS: Sangat Setuju S: Setuju N: Netral TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?			✓		
2.	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluoleo" Melalui Sebuah Game?		✓			
3.	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	✓				
4.	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?		✓			
5.	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	✓				
6.	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?	✓				
7.	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?		✓			
8.	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?				✓	

*Berikan Pendapat dan Masukan Menurut Anda Pada Semua Pertanyaan di Bawah Ini.

Hal Apa Saja yang Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kelebihan nya?

Jadi hal yang menarik adalah Petualangan yang menantang dan orangnya keren

Hal Apa Tidak Menarik Dalam Game "Petualangan Haluoleo" Atau Kekurangannya?

Jadi hal yang tidak menarik adalah Lagunya tidak enak didengar

Berikan Saran dan Komentar pada Game "Petualangan Haluoleo" Untuk Pengembangan Game?

itu sangat keren bagus dan baik



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD MUSEUM PROVINSI SULAWESI TENGGARA
Jln. Abunawas No.191 Telp. (0401) 3122741 Fax (0401) 3124611 Kendari 93117

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 020/MTB/ II /2018

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala UPTD Museum dan Taman Budaya Provinsi Sulawesi Tenggara, dengan menerangkan sesungguhnya Bahwa :


Nama : Amirul Mu'minin
Tanggal Lahir : 07 Januari 1996
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Asal Ptn/Pts : Universitas Negeri Makassar
Fakultas : Seni dan Desain
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Nim/Stambuk : 1486142017
Alamat : Jl. Dg Tata III Lr. 8

Adalah benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di UPTD Museum Provinsi Sulawesi Tenggara, Sejak Tanggal 24 Januari 2018 sampai Selesai.

Demikian surat keterangan ini, kami buat dengan seperlunya kami.

Kendari, 06 Februari 2018

Kepala UPTD Museum Provinsi Sulawesi


IRISH AMBOGCO PALINRUNGLI, M.Pd
Pembina Ek. I, Gol. IV/b
NIP. 19681231 199203 1 140



PERPUSTAKAAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
Kampus UNM Parangtambung Jalan Dg. Tata Makassar 90224
Telp. (0411) 888524
<http://fsd.unm.ac.id>



SURAT KETERANGAN BEBAS PEMINJAMAN

No. 214 /PERPUS.FSD/XII /2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AMIRUL MU'ALIMIN
NIM : 1406142017
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Alamat : Dg TATA III Lt 8

Telah bebas dari peminjaman buku pada perpustakaan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dan telah memberikan sumbangan sebesar Rp. 25.000, - (dua puluh lima ribu rupiah) untuk pengembangan perpustakaan Fakultas Seni dan Desain.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebenarnya.

Makassar, 14 DESEMBER, 2018
Pengelola Perpustakaan,

SRI RAHAYU ISWARI, S. Pd

Dibuat 3 rangkap :

1. Jurusan
2. Perpustakaan
3. Mahasiswa Ybs



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. AP.Pettarani Gunung Sari Baru Makassar-90222
[Http://perpustakaan.unm.ac.id](http://perpustakaan.unm.ac.id) email: perpustakaan@unm.ac.id
Telp: 081354743230

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

No: 482 /UN.16/TU/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa :

Nama : AMIRUL MU'MININ
NIM/ No. Anggota : 1406142017
Fakultas/ Jurusan : FSD / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Alamat : DG. TATA III LR. 8

Benar sudah tidak mempunyai pinjaman koleksi dan hal lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di UPT Perpustakaan Universitas Negeri Makassar.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan seperlunya

Makassar, 14 Desember 2018

Kepala

Prof. Oslan Jumadi, S.Si., M.Phil., Ph.D
NIP. 19701016 199702 1 001



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Kompleks Bumi Praja Anduonohu Telp. (0401) 395690 Kendari 93121
Website : balitbang sulawesitenggara prov.go.id Email: badan litbang sultra01@gmail.com

Kendari, 26 Juli 2018

K e p a d a

Nomor : 070/4357/Balitbang/2018
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Yth. 1. Kepala UPTD Museum Prov. Sultra
2. Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Prov. Sultra
di -

KENDARI

Berdasarkan Surat Dekan Fak. SENI dan DESAIN UNM Nomor : 1088/UN36.21/LT/2018 tanggal, 6 Juni 2018 perihal tersebut di atas, Mahasiswa di bawah ini :

Nama : AMIRUL MU' MINIM
NIM : 1486142017
Prog. Studi : Desain Komunikasi Visual
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi Penelitian : UPTD Museum Prov. Sultra dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Prov. Sultra

Bermaksud untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Daerah/Kantor Saudara dalam rangka penyusunan KTI/Skripsi/Tesis/Disertasi, dengan judul :

"PERANCANAGAN GAME PETUALANGAN HALU OLEO DENGAN KONTEN LOKAL SULAWESI TENGGARA".

Yang akan dilaksanakan dari tanggal : 26 Juli 2018 sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Senantiasa menjaga keamanan dan ketertiban serta mentaati perundang-undangan yang berlaku.
2. Tidak mengadakan kegiatan lain yang bertentangan dengan rencana semula.
3. Dalam setiap kegiatan dilapangan agar pihak Peneliti senantiasa koordinasi dengan pemerintah setempat.
4. Wajib menghormati Adat Istiadat yang berlak di daerah setempat.
5. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Gubernur Sultra Cq. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Sulawesi Tenggara.
6. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

an. GUBERNUR SULAWESI TENGGARA
KEPALA BADAN PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PROVINSI

Dr. Ir. SUKANTO TODING, MSP, MA

Pembina Utama Muda, Gol. IV/c
NIP. 19680720 199301 1 003

T e m b u s a n :

1. Gubernur Sulawesi Tenggara (sebagai laporan) di Kendari;
2. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM di Makassar;
3. Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Fak. Seni dan Desain UNM di Makassar;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jl. Drs. H. Abdullah Silondae No. 133 Kendari 93111
Telp. (0401) 3122727, 3127481, 3126051 Fax. (0401) 3123835, 3127573

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 070/441

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Ir. Hj. WA GOLA, M.Si
NIP	: 19631231 199009 2 005
Jabatan	: Plt. Kepala Dinas
Unit Kerja	: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Prov. Sultra
Alamat	: Jl. Drs. H. Abdullah Silondae No. 133 Kendari

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: AMIRUL MU'MININ
NIM	: 1486142017
Prog. Studi	: Desain Komunikasi Visual
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Jl. Dg. Tata III Lrg. 8 Makassar

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul :

"PERANCANGAN GAME PETUALANGAN HALUOLEO DENGAN KONTEN LOKAL SULAWESI TENGGARA"

Sejak tanggal 26 Juli 2018 sampai dengan tanggal 02 Agustus 2018 dan telah pula membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

Demikian surat keterangan penelitian ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kendari, 03 Agustus 2018

Plt. KEPALA DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
PROVINSI SULAWESI TENGGARA



Ir. Hj. WA GOLA, M.Si

Pembina Tk. I, Gol. IV/b
NIP. 19631231 199009 2 005



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Jl. Dg. Tata Parangtambung Telp. 888524

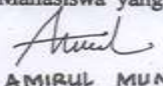
USULAN JUDUL PENELITIAN

1. Nama Mahasiswa : AMIRUL MUMININ
2. NIM : 1486142017
3. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
4. Tempat/Tanggal Lahir : KENDARI, 7 JANUARI 1996
5. Judul yang diajukan :
 - 5.1 PERANCANGAN GAME MEDIA PEMBELAJARAN UNSUR KINIA
 - 5.2 PERANCANGAN GAME SUPERHERO AKSARA LONTARA
 - 5.3 PERANCANGAN GAME BUDAYA SULAWESI TENGGARA
PETUALANGAN HALUOLEO

Disetujui Oleh
Penasihat Akademik,


IRFAN ARIFIN S.Pd., M.Pd
NIP

Makassar,
Mahasiswa yang bersangkutan,


AMIRUL MUMININ
NIM. 1486142017

PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

1. Judul yang disetujui:
PERANCANGAN GAME BUDAYA SULAWESI TENGGARA
PETUALANGAN HALUOLEO
2. Pembimbing yang ditugasi:
 - 2.1 Dr. SUKARMAN B., M.Sn
 - 2.2 IRFAN ARIFIN S.Pd., M.Pd

Makassar,
Ketua Program Studi,

Rangkaian:

1. Ketua Program Studi
2. Penasihat Akademik

DIAN CAHYADI S.Ds, M.Ds
NIP



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Nomor: 0015/UN36.21/HK/2018

Tentang

PENGANGKATAN KOMISI PEMBIMBING

Amirul Muminin

Program Studi Desain Komunikasi Visual

DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

- Membaca : Permohonan Pengesahan Susunan Komisi Pembimbing bagi Mahasiswa
- Menimbang : a. Bahwa untuk memperlancar Penulisan Skripsi bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya maka dianggap perlu mengangkat Komisi Pembimbing
b. Bahwa maksud tersebut pada sub a di atas, perlu menerbitkan Surat Keputusannya
- Mengingat : 1. UUD 1945 Pasal 4 ayat (1)
2. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989
3. Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1974
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Pertama : Mahasiswa yang namanya Amirul Muminin NIM 1486142017 Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Perancangan Game Bertema Budaya Sulawesi Tenggara Petualangan Haluoleo.**
- Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:
1. Dr. Sukarman B., M.Sn. (Pembimbing I)
2. Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd. (Pembimbing II)
- Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
- Keempat : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Makassar
Pada tanggal 4 Januari 2018
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Penasehat Akademik Mahasiswa yang bersangkutan
4. Pembimbing I
5. Pembimbing II
6. Kasubag Pendidikan FSD

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Penelitian : Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo dengan Konten Lokal Sulawesi Tenggara

Atas Nama Mahasiswa

Nama : Amirul Muminin

Nim : 1486142017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Seni dan Desain

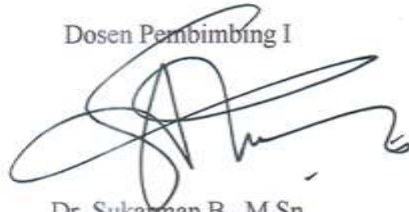
Setelah melakukan seminar proposal, diperiksa dan diteliti, telah memenuhi persyaratan untuk melakukan penelitian.

Makassar, 5 Juni 2018
Yang Mengajukan,



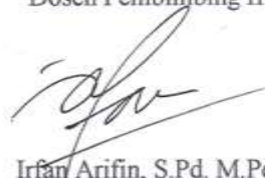
Amirul Muminin
1486142017

Dosen Pembimbing I



Dr. Sukarman B., M.Sn.
196608111992031005

Dosen Pembimbing II



Irfan Arifin, S.Pd. M.Pd.
197706032015041001

Diketahui Oleh
Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual




Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
19581104 199003 1 003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 1088/UN36.21/LT/2018
Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

6 Juni 2018

Yth. : Gubernur Sulawesi Tenggara
c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Prov. Sulawesi Tenggara.
di Kendari.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

N a m a : Amirul Mu'minin
NIM : 1486142017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual.

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di Kota Kendari.

Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo dengan Konten Lokal Sulawesi Tenggara.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Dekan,
Dr. Nurulna Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Amirul Mu'minin. Dilahirkan di Kendari pada tanggal 07 Januari 1996, anak terakhir dari 7 bersaudara, anak dari pasangan La Kanu dan Wa Puuno. Penulis menyelesaikan pendidikan formal dari SD sampai SMA. Dimulai pada jenjang Sekolah Dasar (SD) masuk pada tahun 2002 di SD 11 Mandonga Kota Kendari. Pada tahun 2008 kembali melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 17 Kendari dan tamat pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 6 Kendari dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama, penulis memasuki jenjang pendidikan tinggi, pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain di Universitas Negeri Makassar sampai sekarang (2018). Atas perjuangan dan kerja keras diiringi dengan doa serta rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Makassar dengan menyusun skripsi dengan judul:

“Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo Dengan Konten Lokal Sulawesi Tenggara”